ATARI • AMIGA • PC CD • 3DO • MAC • CDI • CD 32

SEPTEMBRE 94

joystick

JEUX VIDÉO ET INFORMATIQUE DE LOISIR

joystick SEPTEMBRE 94

NOUVEAU LOOK • **ENQUÊTE** sur la télévision interactive • **REPORTAGE** : les nouveautés présentées au CES de Chicago • **MATOS** : le NEWTON étonne • **KIDS'CORNER** : sélection des meilleurs logiciels éducatifs • **INTERVIEW** : Sid Meier l'auteur de CIVILIZATION • **MAC INFOS** : le monde des jeux • **DECOUVERTE** : l'image au-delà du réel avec Silicon Graphics • **LOISIR** ...

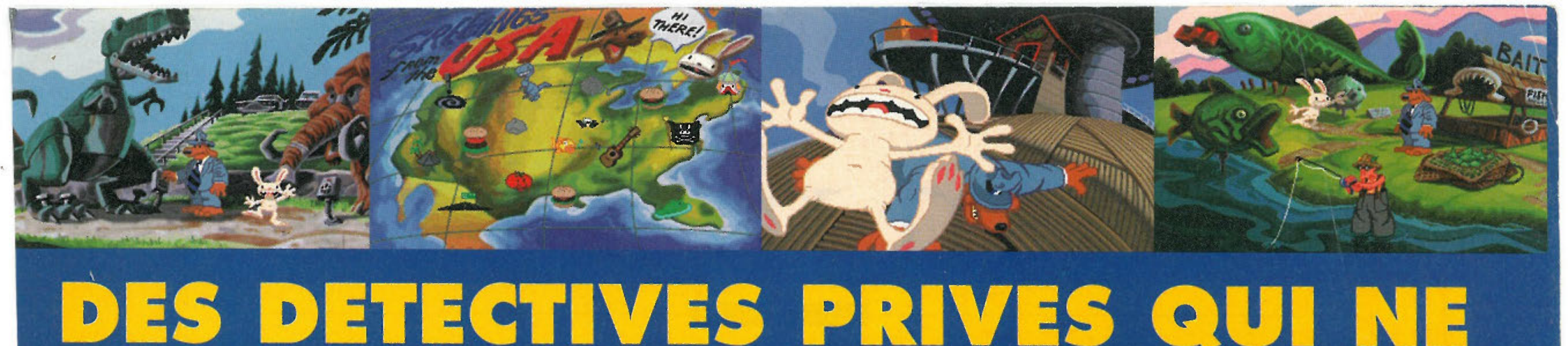
NOUVEAU

... premiere • **EN DETRESSE** : fini les blocages dans les jeux • **RÉPONSE MICRO** : la solution à vos problèmes techniques • **GUIDES STRATÉGIQUES** : pour finir UFO et THEME PARK • **SOLUTION** : Robinson requiem • **ACTU** : pour tout savoir avant les autres • **LOISIRS** : pour CD à la tentation • **CONSOLES** : les meilleurs jeux du mois • **TESTS** : tous les jeux passés au crible • **PREVIEWS** : les prochains jeux en avant-première • **EN DETRESSE** : fini les blocages dans les jeux • **RÉPONSE MICRO** : la solution à vos problèmes techniques • **GUIDES STRATÉGIQUES** : pour finir UFO et THEME PARK • **SOLUTION** : Robinson requiem • **ACTU** : pour tout savoir avant les autres • **NOUVEAU LOOK**



N° 52 • SEPTEMBRE 1994 • 25 F • BELGIQUE : 183 FB • SUISSE : 7,50 FS • CANADA : 6,95$ • PORTUGAL CONT : 600 ESC • ANTILLES/REUNION/GUYANE : 40F

SEPTEMBRE 1994 • 25 F 52 joystick



DES DETECTIVES PRIVES QUI NE MACHENT PAS LEURS MOTS

Sam & Max

Il fallait que j'parle, ou j'aurais tout gardé pour moi jusqu'à c'que ma tête explose !

Essayez d'imaginer la petite cervelle de Max qui éclabousse votre moniteur en 256 couleurs

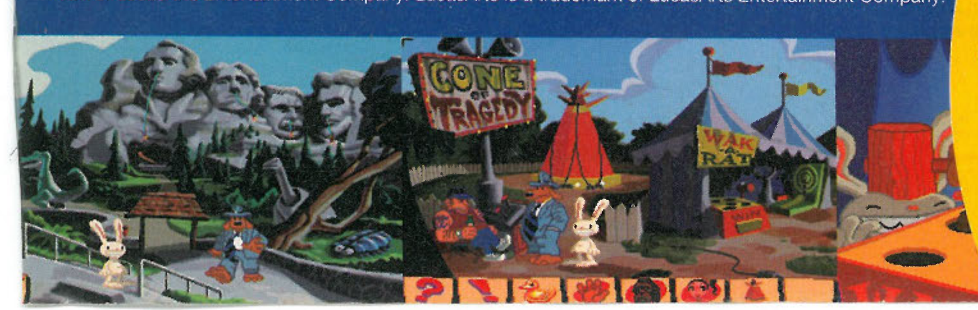
HIT the ROAD™



UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex

VERSION FRANÇAISE INTEGRALE
Disponible sur CD-ROM PC

Une comédie policière interactive pour ceux qui préfèrent entendre les tirades de nos deux flics en peluche plutôt que de les lire ! Plus de 3 heures de dialogues délirants !

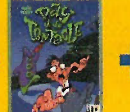


Jouez et gagnez

le top pour vos micros,
DES LECTEURS CD ROM
DES PACKS MULTIMÉDIA
VOS JEUX PRÉFÉRÉS SUR
CD, PC, AG

36 68 22 24

Lecteur CD-ROM double vitesse

+  + 

TÉLÉPHONEZ VITE AU

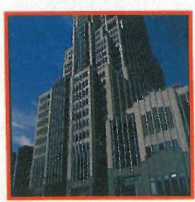
36 68 22 24

2Fr19 par minute

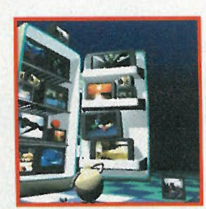
Jeu sans obligation d'achat.

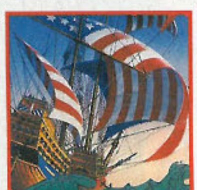
Sommaire

SEPTEMBRE 94

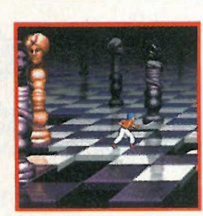
























ET AUSSI...

LES TESTS
Sommaire détaillé en page 78

De vous à nous

Ils ne se gênent pas pour écrire !

Bienvenue dans le monde fabuleux des questions et des réponses. Vous avez été très nombreux durant l'été à réagir aux courriers parus dans le précédent numéro. Alors, ce mois-ci, contre toute attente, il n'y a qu'une seule lettre publiée et touchant un sujet tout à fait autre, pour faire baisser la pression..

MIC DAX

VRAI FAUX

Le célèbre jeu de cartes "Magic The Gathering" va être adapté sur CD-Rom PC !

VRAI : c'est Microprose qui a acquis la licence de ce jeu qui s'est vendu en un an à 300 millions d'exemplaires dans le monde ! Aux USA, un serveur se chargera de mettre les joueurs en relation. Ça c'est de l'interactif...

ECRIVEZ-NOUS

Voici notre adresse : JOYSTICK COURRIER 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Salut à tous,

1. Vu le prix de 3D Studio 3.0 qui est d'environ trente mille frans (soit trois PC 486 DX2 66MHz, 4 Mo de Ram, 200 Mo HD, SVGA...), pouvez-vous m'expliquer sérieusement comment peut-on s'empêcher de le pirater quand on est fanatique d'images de synthèse et que l'on a 15 ans?
2. Je pourrais vous poser la même question pour Autodesk Animator Pro qui coûte 9000 francs (et qui est pratiquement obligatoire quand on possède 3DS), mais je ne la pose pas.
3. Lorsqu'on achète un livre décrivant les fonctions d'un logiciel, l'éditeur de ce logiciel reçoit-il une partie du prix du livre? Par exemple, si j'achète "le livre d'or de 3D Studio 3.0 de Sybex", Autodesk recevra-t-il quelque chose?
4. Avez-vous déjà des informations à propos du prochain SuperGames Show de Paris?

Raphaël M., Belgique.

1. Je ne peux pas te répondre: moi, à 15 ans, j'allais à des concerts, je jouais au flipper, je draguais les nanas. À 15 ans, je me contrefichais de l'image de synthèse, désolé, demande à quelqu'un d'autre.
2. Bon d'accord, j'arrête. C'est très curieux, ce que tu me demandes là. D'abord parce que c'est inutile, puisque, manifestement, tu ne m'as pas attendu pour récupérer une copie de ce soft. Je ne suis de toute façon pas certain de pouvoir te faire changer d'avis. Ton problème, c'est celui, plus général, de la tentation. Si quelque chose te fait envie, tu as envie de l'avoir, c'est à peu près normal, il n'y a aucune raison de t'inquiéter, c'est justement ce qui s'appelle la tentation. Seulement, je suis certain que, quand tu auras l'âge de conduire et que tu verras une belle voiture en vitrine, il y aura tout plein de choses dans ta tête qui t'empêcheront de prendre une barre à mine, de casser la vitrine et de prendre la voiture qui te fait envie, comme on a dit tout à l'heure. On parie? Bon, ça existe, il y a des gens qui le font, mais ça s'appelle des voleurs, et, globalement, il n'y en a pas beaucoup. Je veux dire, si je suis en train de répondre actuellement au seul voleur de voitures qui soit fanatique d'image de synthèse, c'est que je n'ai vraiment pas de bol. Bon, admettons un truc logique et très probable: tu vois cette voiture derrière la vitrine, elle te fait très envie, mais tu passes ton chemin, en réfléchissant éventuellement à un crédit à prendre à ta banque, etc (j'exclue volontairement l'hypothèse selon laquelle tu braquerais ton banquier pour t'acheter honnêtement la voiture sans avoir à casser la vitrine). Et pourquoi? Parce que ce serait du vol.
Bon, mais cela dit, c'est le même principe, c'est tout à fait comparable, il y a deux choses qui te font envie: dans un cas, tu te dis qu'il est naturel de le prendre en sachant que tu n'en as pas le droit, et dans l'autre tu n'oses carrément pas essayer. Et la différence, elle est où? Elle est dans les moyens que tu es obligé de mettre en œuvre: dans un cas, ce sont quelques disquettes, dans l'autre, c'est une barre à mine. On peut se permettre de dire que ça n'est pas "tout à fait pareil".
Alors, quand tu copies un programme, quel qu'il soit — mais plus c'est cher, et plus c'est tentant, puisque c'est moins accessible —, tu sais que tu voles, mais pour toi, c'est juste "voler un peu", sans que ça ne soit très grave. Mais ça se termine de la même manière, c'est à dire au trou. Surtout dans le cas de 3D Studio, Autodesk n'étant pas du genre à rigoler avec ça.
Par ailleurs, tu interprètes ce prix élevé comme une provocation. Autodesk se moque de toi, avec un prix pareil, tu n'auras jamais les moyens de l'acheter. Donc, logiquement, Autodesk n'aura jamais un sou de ta part. Et "donc" encore, si tu te fais une copie du soft, Autodesk ne sera pas volé, puisque tu n'aurais de toute façon jamais payé. C'est un peu ça, quand même, non? Bon, et la voiture, la vitrine et la barre à mine de tout à l'heure, revenons-y. Tu l'aurais payé la voiture très chère et très tentante? Non, il y a de grandes chances que non (à moins que tu ne deviennes très riche en vendant très cher tes images de synthèse, auquel cas ça change tout, mais pas forcément, puisque



ALLEZ ALLEZ, ÇA URGE !

Quel est le jeu que vous attendez le plus sur votre machine ? Chaque mois, nous publions le baromètre lecteurs.



Ce mois-ci, Joy prie **Sid Meier** de finir dare-dare (mais bien) son jeu **COLONIZATION** (cf interview).

si on joue avec les probabilités, autant y aller franco, il est évident qu'il y aura un type qui sera jaloux de ta richesse gagnée grâce à un soft piraté, il te dénoncera, il y aura un procès et tu paieras l'amende en vendant la voiture: retour à la case départ). Et pourtant, pas de sou donc pas de manque à gagner donc pas de vol, cétait bien ça, notre histoire, non?

Ce qu'il faut savoir, c'est que tu n'es pas né avec le droit de tout avoir, avec l'obligation formelle pour les autres de te céder gratuitement tout ce dont tu as envie. Il n'y a pas une seule loi qui dise que tu as droit à tout, et si tu ne l'avais pas encore compris, c'est maintenant qu'il va falloir t'y mettre, il n'y a plus de temps à perdre. Un moyen très simple de le vérifier, c'est de regarder dans la rue le nombre de belles voitures et celui des voitures beaucoup moins belles. Moi aussi, je l'ai compris à 15 ans, quand les gens ne me laissaient pas rentrer dans les concerts gratuitement alors que je me tuais à leur répéter que j'en avais envie, "mais enfin, laissez-moi entrer, puisque j'en ai envie, mais bon Dieu!". Même chose pour les flippers, j'avais envie d'y jouer, mais pas en mettant des pièces. Et les nanas, je ne te raconte même pas...

Pour finir, si la copie d'un soft est rarement vue comme un vol, c'est parce que c'est d'abord une opération très banale, sans gravité, pas de danger direct, on ne risque pas de te prendre (bon, continuons avec nos probabilités: il y a un risque infime, donc négligeable, pour que le programmeur du soft que tu copies soit caché sous ton lit avec un huissier et des gendarmes). Bref, c'est moins physique, mais c'est quand même du vol. Personnellement, je m'en moque, tu fais ce que veux, tu me demandes de t'expliquer, je ne juge pas.

3. Ça dépend, c'est au cas par cas, je ne suis pas au courant des accords entre les différents éditeurs. A priori, quand même, d'après ce que j'ai entendu dire, Autodesk ne touche rien sur ce livre. Je ne vois pas l'intérêt qu'aurait Autodesk à vendre trois cent francs la notice de son soft vendu cent fois plus cher.

4. Lis les news de ce numéro.

Vous êtes très nombreux à nous écrire pour vous inquiéter de la situation de Commodore. Au moment où Joystick part chez l'imprimeur, il n'y a toujours aucune nouvelle d'un rachat du constructeur. On sait cependant que Commodore Angleterre, rare filiale à avoir enregistré de bons résultats ces dernièeres années, aidée d'investisseurs extérieurs, figure en bonne place dans la liste des repreneurs potentiels. Le boss de Commodore UK, David Pleasance, s'est d'ailleurs offert une belle opération de marketing en adressant un fax aux développeurs et aux revendeurs pour les informer de ses intentions. Pleasance affirme vouloir soutenir la gamme actuelle (CD32, A1200, A4000 et CD1200) en relançant la production et en engageant des fonds importants dans de larges campagnes publicitaires d'ici la fin d'année. Encore faut-il que son offre soit retenue. C'est incontestablement la solution que Joystick appelle de ses vœux, dans la mesure où elle (et elle seule) assure l'avenir de l'Amiga, les autres repreneurs potentiels ne semblant être intéressés que par les technologies et les licences. Fonce, Pleasance, fonce !

Illustration tirée du jeu de Sid Meier "Pirates Gold" © Microprose 1993.

EDITO

Un journaliste américain, Hugh Gallagher, constatant l'accession des DJs au rang de grands prêtres, déclare: «Les DJs sont des filtres, triant un flot ininterrompu de disques pour en extraire les meilleurs». On n'aurait pas pu mieux dire. Joystick est le DJ des jeux vidéo. Dansez, on s'occupe du reste.

RUCHE DE GUERRE

Team 17 vient de sortir Apidya sur Amiga. Jeu d'arcade, de la même lignée qu'Insector. Aux commandes d'une guêpe, il s'agit de désouder le plus possible d'insectes divers attaquant en rangs serrés sur des décors un peu momoches. Ça file le bourdon, tenez (J'ai les abeilles! Mais quelle mouche les a piqués ? Ce jeu n'est pas appelé à régner, etc.). Voilà qui ne figurera dans aucune antho(mo)logie.



CENSURE

Les éditeurs américains se seraient mis d'accord pour un système de classification des jeux qui devrait être mis en place avant la période de Noël. Pour prévenir la colère des ligues de morale réputées là-bas pour leur activisme volontaire, un autocollant sera désormais apposé sur les jeux jugés "ambigus": une bombe pour les jeux violents, un œil se cachant derrière la main pour les jeux sexy, un point d'exclamation pour ceux comportant de vilains gros mots. D'autres indications signaleront "une violence réaliste", "jeu d'argent", etc. Pour le coup, l'acheteur WASP évitera ces jeux subversifs qui par ailleurs feront un carton chez les clients que cette forme de publicité gratuite attirera. Ah, je comprends mieux, quand il est écrit "double pénétration" ou "hard crade" sur les K7 vidéo, c'est pour prévenir les clients qu'ils risquent d'être choqués, ah d'accord...

Malheureusement (ou heureusement, selon le point de vue), tous les éditeurs ne sont pas satisfaits de ce barème. La SPA (Software Publishers Association) conteste cette classification adoptée par les membres de l'IDSA (Interactive Digital Software Association, parmi lesquels figurent Sega, Nintendo et Atari). Il y aura donc deux systèmes différents, ce qui incitera peut-être le Congrès américain à en imposer un officiellement, qui ne sera pas forcément l'un des deux déjà imaginés.

Les friqués fliquent

Une étude réalisée par un département des Nations Unies révèle que les dirigeants d'entreprise profitent du progrès pour contrôler de plus en plus leurs employés. Grâce à la télésurveillance, l'archivage du traffic des standards téléphoniques, l'utilisation de cartes à puce (carte restaurant, carte d'accès à certains services, carte de parking) ou aux statistiques de connexion d'un réseau local, l'employeur peut désormais évaluer plus précisément la quantité et la nature du travail effectué.
Pour le coup, aucun secteur d'activité n'est épargné: les employés, quelle que soit leur place dans l'entreprise, peuvent faire l'objet d'une surveillance plus ou moins clandestine. 30% des entrepreneurs américains interrogés confirment avoir cherché au moins une fois à lire le courrier électronique d'un ou de plusieurs employés. Une grande majorité admet cependant qu'il est très rare de tomber sur des informations intéressantes et pouvant justifier ce contrôle.
Les auteurs de l'étude démontrent évidemment que la simple crainte, à tort ou à raison, d'être contrôlé fait chuter la motivation de l'employé et génère un stress non négligeable.
Personnellement, pour le coup, je ne peux pas vous dire ce que je pense réellement, mon employeur lit tout ce que j'écris... Cochon de voyeur!

Pas de panique: le DJ a changé de fringues, mais la musique est la même. La nouvelle présentation des tests est expliquée en page 78, et toutes les anciennes rubriques sont là.

LES "2" DU MOIS

••• 20%, c'est le pourcentage de PC qui seront équipés de CD-Rom d'ici la fin de l'année, d'après une étude américaine. C'est incroyable ce que les américains passent leur temps à faire des études statistiques (en buvant du Coca pour 72% d'entre eux, dont 32% de Coca Light).

••• 20%, c'est aussi le pourcentage de postes qu'IBM compte supprimer progressivement dans sa division Personal Computer. Décidément, c'est une manie.

••• 20000, c'est le nombre de copies de la beta-version du Système 7.5 qu'Apple a fait parvenir à des développeurs et autres gentils partenaires. Pour le coup, c'est la plus grosse opération de beta-testing qu'Apple a jamais mise en œuvre.

••• 2, c'est la nouvelle version de Mortal Kombat. Le 9 septembre, Acclaim annonce un "vendredi mortel" avec la sortie mondiale sur consoles de Mortal Kombat 2, la suite d'une des meilleures ventes dans l'Histoire des jeux, avec plus de 6 millions d'exemplaires vendus en un an. Pour ne pas faire honte au premier du nom, MK2 sera appuyé par une colossale campagne de pub d'un montant de 10 millions de dollars.

••• 2, c'est aussi la nouvelle version de Doom. Le 10 octobre, Doom 2 sortira aux USA. Si tout se passe bien, bien sûr. Après Doom 2, l'équipe d'ID Software compte sortir "Quake".

••• 2 cinquièmes (je triche, pour le coup, ça se voit?), soit 50000, c'est le nombre de postes que British Telecom va supprimer prochainement. En quelques années, le nombre total aura quasiment été réduit de moitié, passant à moins de 100 000.

••• 2x20 (je triche, ça va finir par se voir), soit 40 milliards de dollars, c'est au minimum ce que coûtera la construction de l'autoroute de l'information aux USA. Vous comprenez probablement mieux pourquoi les Européens attendent un peu de voir ce que ça donne avant de commencer de leur côté.

••• 42000 (oh là là, ça se voit de plus en plus!), c'est le nombre de salariés chez NEC. Le boss de NEC est un chic type: ils vont tous recevoir un PC et pourront se connecter au réseau interne de Nec pour s'échanger du courrier ou des messages ("Ah ben tiens, pour le coup, il est midi, quelqu'un veut que je lui rapporte un jambon-beurre de la cantoche?").

Acclaim, dont les dernières productions sont des best-sellers (Mortal Kombat, NBA Jam), est sur le point de prendre des parts de Digital Pictures, label à qui l'on doit Night Trap, Sewer Shark ou Ground Zero Texas.

Tant qu'il y aura des benchmarks...

... il y aura des bastons. Des essais menés par Ingram, un laboratoire indépendant, prouvent que les performances du microprocesseur PowerPC, conçu par Motorola, Apple et IBM, sont supérieures à celles du Pentium mis au point par Intel. Les protocoles d'essais comportaient 25 tâches (gestion de fichiers, scrolling, recherche de vocabulaire, application de filtres), y compris des fonctions de programmes comme Photoshop, FreeHand, Painter et FrameMaker. Le haut de gamme PowerMac 8100/80 est 21% plus performant que le Pentium 100MHz, 29% plus performant que le 90MHz, tandis que le milieu de gamme 7100/66 est, selon ces essais, 9% plus performant que le 100MHz et 15% plus performant que le 90MHz. Il y a là de quoi relancer, pour le coup, la guéguerre entre les partisans des constructeurs en contredisant une expérience précédente comparant les SPECmarks et qui donnaient l'avantage aux processeurs made by Intel.

Un cube sur un cube sur un cube su

Gridders est un jeu de réflexion au concept fort original proposé par Tetragon. Expliquer un jeu comme Tetragon relève de la gageure, mais essayons tout de même. Un petit personnage nommé Zack se trouve sur une grille composée de 16 x 16 carreaux. Sur cette grille, se trouvent des cubes aux propriétés différentes : les uns se déplacent, les autres se poussent, etc. Certains cubes libèreront des clés



si on les bloque pendant un certain temps. Le but de Zack est bien sûr de récolter assez de clés pour passer au niveau suivant. Ça a l'air tout bête comme ça — c'est ce qu'on se dit aussi dans les premiers niveaux de Lemmings ou de Incredible Machine... — mais plus les niveaux avancent, et plus ça devient compliqué. D'autant que des objets autres que les clés commenceront à apparaître, objets — soit dit en passant — pas forcément bénéfiques. Côté technique, Gridders exploite relativement bien les capacités de la 3DO : la 3D est bien réalisée, les zooms sont impressionnants, l'animation de



Zack est judicieuse, et la musique est du tonnerre. En outre, de courts dessins animés intermédiaires font la narration d'un scénario qui ne manque pas de piquant. Même s'il est loin d'égaler Incredible Machine en termes de jouabilité et d'intérêt, Gridders reste néanmoins très honorable pour les fous de réflexion.

Cyberpanique

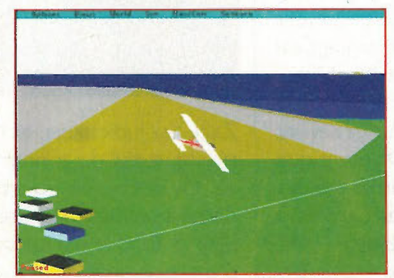
Le New York Times a révélé que des pirates américains et étrangers ont pu dernièrement s'introduire, grâce au réseau Internet, dans les serveurs de fichiers du Pentagone, en recopiant des informations ou en détruisant. Ils se sont même amusés à éteindre certaines machines. Par bonheur, les systèmes auxquels ils ont pu se connecter n'étaient pas des plus stratégiques, ceux déclenchant la mise à feu des bases de lancement nucléaire étant inaccessibles par Internet. Comme toutes les news publiées ici, cette information est véridique. Tout de même, les hackers ont pu accéder, pour le coup, à des fichiers relatifs à la recherche en armement, au personnel du Département de la Défense, au courrier électronique, aux caractéristiques des engins de l'armée américaine, etc. Brrrr...

MUSIQUE

Après Prince, David Bowie, Peter Gabriel, voici les dernières nouvelles concernant des artistes touchant au jeu ou au fameux multimédia. Le CD-Rom de Prince connaît un succès phénoménal puisqu'il s'en est vendu 30000 exemplaires aux USA en un mois. Le label Geffen Records a donné son accord pour le lancement du jeu Vid Grid. Il s'agira de reconstituer les clips des artistes-maison (Peter "encore lui" Gabriel, Guns'N'Roses, Aerosmith) à partir d'extraits présentés au cours du jeu. A propos d'Aerosmith, un morceau inédit "Head First" (à l'origine prévu pour figurer sur l'album "Get A Grip") a été diffusé pendant quelques semaines via le réseau américain Compuserve. Les informaticiens fans du groupe pouvaient télécharger le collector. En accord avec Sony Music, Graphix Zone commercialisera à la fin de l'année un CD-Rom retraçant la carrière de Bob Dylan et comportant lui aussi des morceaux inédits. Rien à signaler du côté de Phil Collins, et ça n'est pas plus mal, pour le coup. C'est le groupe allemand Scorpions qui a été chargé de réaliser la musique du jeu World Cup USA'94 sur consoles 16 bits. Ça n'est pas tout à fait de la musique, mais je vous le dis quand même, le Muppets'Show déboulera sur CD-Rom au début de l'année prochaine.

FS4 ou FS5 ?

Si tout le monde s'accorde à le trouver beau, "Flight Simulateur 5" semble ne pas faire l'unanimité chez les utilisateurs équipés d'une machine "lente" (entendez par là le PC le plus rapide de l'année, l'année dernière). Du coup,

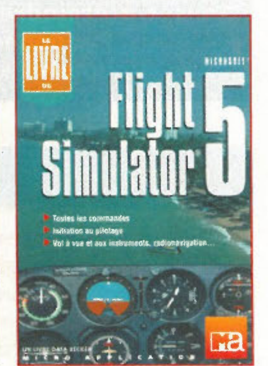


après quelques mois de léthargie, les éditeurs spécialisés dans la création de scenarii pour Flight Simulator font paraître de nouveaux paysages pour FS4. Il faut dire que l'impossibilité de se procurer des outils de développement pour FS5 y est aussi pour beaucoup. Résultat : retour en arrière pour les possesseurs de la version 5 et cure de jouvence pour les indécrottables de FS4. Simulcenter propose ce mois-ci "West Indies 1", qui reprend la topographie des Iles Vierges et des Iles Sous le Vent. Le produit semble alléchant, mais hélas, la version 1.0 est loin d'être finalisée : carte de vol de piètre qualité et manuel très sommaire donnent envie d'attendre la version suivante qui devrait disposer de cartes Jeppesen (les cartes utilisées par les véritables pilotes). Version suivante à guetter, d'autant que l'équipe de Simulcenter fait généralement du très bon boulot, si l'on veut bien se souvenir du superbe "Antilles" édité chez Neocom. Si l'envie de voler dans les îles est trop forte, vous voilà tout de même prévenu qu'il faudra attendre une remise à niveau. Comme quoi les cordonniers sont les plus mal chaussés, le même Simulcenter propose "Scenery Italy", produit fort bien finalisé celui-là. Disposant d'un carnet de cartes Jeppesen conséquent (en VFR... Oups ! à vue de nez, plus de 200 pages), ces disquettes scenarii, bien que traduites en français, ont été créées par Virtualy Software. Et pour se reposer après ces heures de vol, rien de tel qu'un peu de lecture. Au menu, deux livres, tous deux appelés "Flight Simulator 5" et dédiés au logiciel éponyme. Assez semblables dans leur conception — qui reprend, de façon à peine plus détaillée, ce qui est expliqué dans le manuel fourni avec le logiciel — ces ouvrages sont assez peu intéressants. Seul aspect notable: l'ouvrage de Micro Application dispose d'un chapitre sur le vol aux instruments assez bien fait, alors que celui de Microsoft — à conseiller aux débutants — est agrémenté de pages couleurs. Point commun : on peut se passer des deux.





Disquette "West Indies" éditée par Simulcenter • Disquette "Italy" distribuée par Simulcenter • "Flight Simulator 5" de Werner Leinhos édité par Micro Applications • "Flight Simulator 5" de Timothy Trimble édité par Microsoft Press.



Soft War

La société Alias, connue pour ses logiciels d'images de synthèse utilisées dans Jurassic Park, vient de faire une donation de 1,8 milions de dollars à l'Université du Québec sous forme de logiciels et matériel. Les étudiants pourront ainsi suivre des cours leur permettant de se former à l'utilisation de la technologie Alias. À la place de Microsoft, qui vient de s'offrir Softimage — autre boîte de logiciels spécialisée dans l'image de synthèse — je suivrais l'affaire de près.
Si les géants du soft commencent à se livrer une guerre par universités interposées, les étudiants vont bientôt être suréquipés.

Cyberpolitain

D'ici peu, des plans lumineux interactifs basés sur la technologie CD-I devraient remplacer, dans le métro parisien, les plans à boutons mis en place en 1937. Ces bornes permettront de trouver l'itinéraire le plus court par stations ou par rues et délivreront des informations sur les sites importants tels que monuments, musées, parcs, centres sportifs, hôpitaux, mairies, gares et aéroports. C'est très Total Recall et on adore ça.



Mordious !

Les Films du Genièvre organisent des stages agréés (remboursement possible pour les chômeurs) portant sur l'infographie et la PAO. Ces stages se dérouleront du 31 octobre au 4 novembre et du 5 au 9 décembre à Cahors. Les exercices se font sur PC, Macintosh et Amiga. Pour tout renseignement, contactez : Les films du Genièvre, Belcastel, 46200 Souillac. Tél. : 16 (1) 65.37.00.91. Fax : 16 (1) 65.32.76.47.

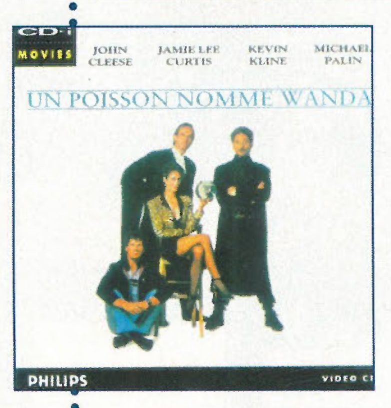
Eh non, notre copain Compaq (avec qui on bouffe tous les jours et qui nous offre des Mr.Freeze quand on a chaud) ne fait pas la tronche: durant ce même deuxième trimestre, il a gagné 210 millions de dollars. Certes, c'est moins qu'IBM, mais c'est deux fois plus que pour la même période, l'année dernière.

FAITS DIVERS (1)

Chaque mois, vous le savez si vous nous lisez depuis quelque temps, cette rubrique est l'occasion de vous distiller quelques faits divers touchant de près ou de loin à la micro, le principal étant que nous nous amusions. Si ça ne vous plaît pas, pour le coup, déconnectez-vous. Euh, non, je m'a confondu...
En Californie, un couple a été inculpé après avoir installé des images pornos sur leur BBS (grosso modo, l'équivalent des 3615 aux States). Là-bas, le critère d'obscénité étant à la discrétion de chaque juridiction fédérale. Une belle pagaille d'avocats se prépare: en effet, si le couple réside en Californie où la loi ne considère pas la transmission de telles images comme un délit, la plainte émane d'un utilisateur du BBS habitant dans le Tennessee. Une condamnation créerait pour le coup une jurisprudence dans cet univers de BBS et de réseaux que sont les Etats-Unis, l'accès au téléchargement étant par ailleurs strictement réservé à des personnes majeures ayant souscrit à un abonnement.
En attendant, le couple est sous le coup de dix chefs d'inculpation, chacun d'entre eux pouvant les condamner jusqu'à 5 ans de prison et jusqu'à 250000 dollars... Le mari a "heureusement" été mis hors de cause après qu'il ait prouvé qu'une scène de pédophilie qu'il avait installé sur Amateur Action Bulletin Board (c'est le nom du BBS) avait été envoyée par un des enquêteurs pour aggraver son cas (car on ne peut pas constater une infraction par le biais d'une autre infraction).

Réacs (1)

REBELOTE: la Direction générale de la concurrence de la consommation et de la répression des fraudes va prochainement remettre au Conseil d'Etat un projet de texte visant à établir de nouvelles normes «de sécurité» pour les jeux vidéo et à protéger les joueurs, tous des épileptiques photosensibles en puissance. Vu les incohérences et la méconnaissance du sujet dont les autorités avaient preuve lors de l'élaboration d'un arrêté semblable l'été dernier, on va encore pouvoir rigoler un peu, ce sera toujours ça de pris, pour le coup.



CINOCHE

C'est sur CD-I et c'est sous-titré : c'est "Daens" de Stijn Conix. C'est sur CD-I et c'est en français : c'est "Un Poisson Nommé Wanda" de Charles Crichton, "Black Rain" de Ridley Scott et "Proposition Indécente" de Adrian Lyne. C'est sur CD-I, c'est pas en français mais c'est de la musique : c'est "Show", un concert filmé de The Cure. C'est sur CD-I, c'est pas en français mais c'est de la musique : c'est "Carreras, Domingo et Pavarotti en concert à la Caracalla Roma".

••• L'Electronic Industry Association's Consumer Electronic Group (EIA/CEG), un observateur du marché de l'informatique, prévoit, pour l'année 1994, une augmentation du marché de l'informatique grand public de 9,5 %, soit 56 milliards de dollars! Les prévisions concernant le marché du jeu évoquent la possibilité d'une augmentation de 26 %. L'année passée, le marché du jeu vidéo dans le monde (matériel et logiciel) était de 4,3 milliards de dollars. Tiens, faut que je pense à racheter de nouvelles pinces à vélo... ••• Le chiffre d'affaires de Microsoft pour l'année fiscale s'est élevé à 4,65 millards de dollars, ce qui constitue une augmentation de 24 %. Bon, j'achète des pinces à vélo neuves. ••• Apple Computer annonce une augmentation de son chiffre d'affaires de 15 %, soit 59,9 millions de dollars de bénéfices. Tiens, allez, je vais me faire une petite folie : quand j'irai acheter mes pinces à vélo, hop ! j'en prends une paire d'avance. ••• Aux USA, il s'est vendu au premier trimestre pour 80 millions de dollars de jeux et programmes de divertissement, soit près de 60% de plus qu'au premier trimestre 93. Toutes catégories de softs confondus, le PC marche moins bien avec une baisse de 32%, pour un montant de 320 millions de dollars "quand même", tandis que le Mac gagne 17% par rapport au premier trimestre 93, avec un total de 259 millions de dollars "seulement". ••• Notre ami Bill Gates, qui ne veut pas gâter son éventuel descendant, a décidé de donner 95% de sa fortune (qui s'élève à 8 milliards de dollars) à diverses œuvres de charité lorsqu'il aura 50 ans. Il ne restera plus à son pauvre fils qu'à se marier avec l'hypothétique fille Jackson-Presley (3 milliards de dollars à eux deux) pour tenter de reconstruire une fortune durement acquise. La vie des grands de ce monde est vraiment terrible.

Après les Monty Python, c'est au tour de l'équipe du Saturday Night Live d'être immortalisée dans l'aluminium troué: Saturday Night Live CD-Rom sortira en octobre pour PC et Mac sous l'égide de Gametek, avec des sketches, des interviews, des scripts, des photos et tout ça. Rappelons que SNL est l'école qui a formé John Belushi, Dan Ackroyd (le duo des Blues Brothers), Bill Murray (Ghostbusters) et Chevy Chase (National Lampoon's...).

LAISSEZ-LES VIVRE?

Le physicien britannique Stephen Hawking, spécialisé dans la réflexion sur les origines de la vie et auteur du livre "une brève histoire du temps" (adapté sur CD-Rom), affirme que les virus informatiques peuvent être assimilés à une certaine forme de vie. Et puis il a rebu un coup. D'autres scientifiques s'accordent eux aussi à penser que l'étude des virus informatiques sera certainement très bénéfique à la génétique. Quelque part, en effet, le programmeur cherche à prémunir sa création contre les attaques et à s'adapter aux défenses du système dans lequel il s'introduit.

3DO

Officiellement, la 3DO en Europe, c'est pour bientôt. La machine de Panasonic devrait en effet arriver cet automne en Angleterre, et le reste de l'Europe suivra en 1995. Le reste de l'Europe ? Mais c'est nous, ça! Youpi ! Mieux encore : la carte d'émulation 3DO de Creative Labs pour PC sortira dans le monde entier cet automne. Le monde entier ? Mais c'est nous, ça ! Youpi ! Encore mieux : Goldstar Electronic International annonce la sortie de sa 3DO aux États-Unis et en Corée cet automne. Euh... cet automne ? Mais c'est une saison de chez nous, ça ! Youpi ! Encore encore mieux mieux : Sanyo Electric annonce la sortie de sa machine 3DO pour cette année. Cette année ? mais c'est cette année, ça ! Youpi !

MICHEYSOFT

C'est notre nouveau copain Iansolo qui va être heureux, pour le coup. Microsoft et Disney ont bouffé ensemble, ils se sont mis d'accord pour: 1. sortir des produits multimédia et interactifs à souhait, 2. pour que ce soit Disney qui paie l'addition, allez à charge de revanche, et puis j'avais pris un dessert et pas toi, ça aurait pas été juste.
Et donc, on va avoir droit sur PC à plein de Mickey, de Donald, de Daisy, de Goofy, avec le premier jeu "Mickey's Carnival", destiné aux plus jeunes en short pas nécessairement allemands. Plus tard, d'autres titres s'adresseront à nous, les plus ou moins vieux. Contents?

Malgré une armée de détectives lancés à sa poursuite, il nous a été impossible de découvrir où Yacine, notre dessinateur, passait ses vacances. En conséquence, pas de dessins de lui cette fois-ci, mais il revient le mois prochain.

Casper, histoire d'un fantôme et prochain film de Spielberg, sera adapté en jeu vidéo par Interplay, puisque ce dernier a été partiellement racheté par Universal en février. Sortie l'an prochain.

Econocroc

Si vous n'aimez pas les économiseurs d'écran commerciaux, Sybex



met à votre disposition Projector 2.0 qui permet de réaliser ses propres screen-savers en mixant images et films avec de nombreux effets. Ça fonctionne bien sûr sous Windows et ça coûte 168F.

TUYAUX

Outre son activité dans l'édition, Sierra possédait aussi son propre réseau informatique, "ImagiNation Network". Progressivement, Sierra On Line (pour le coup, voilà l'explication du nom complet) avait cherché des partenaires pour se désengager du réseau. Aujourd'hui, Sierra Bientôt Tout Court est sur le point de vendre toutes ses parts à "décidément" AT&T, en continuant par ailleurs d'assurer la fourniture de matières premières, à savoir les jeux et éducatifs installés sur le réseau.

ID Software a trouvé une équipe pour adapter Doom sur Mac. Ils devraient commencer à travailler dessus à partir de septembre.

LA VIERGE EST MARIÉE

Cela faisait plusieurs mois que de gros gourmands convoitaient Virgin Interactive Entertainment (ex-Virgin Games). La lutte vient de se terminer avec la prise de contrôle à 75% par le géant américain de la distribution et de la location de vidéo, Blockbuster, qui compte plus de 4250 revendeurs à travers le monde. Le label continuera à commercialiser ses produits sous le nom Virgin.

LA POMME S'ÉTEND?

IBM et Motorola sont en négociation avec Apple afin d'acquérir la licence d'exploitation du Système 7 pour les prochaines machines à base de PowerPC. Si cette information se confirmait, cela voudrait dire qu'Apple change complètement de politique. Nous vous en avions déjà parlé il y a trois mois dans les News de Joystick.
Cela voudrait dire aussi qu'IBM serait réellement tenté de rompre avec Microsoft et avec son système Windows. Une décision pas forcément tragique dans la mesure où IBM n'a plus depuis longtemps le monopole sur les compatibles PC: Compaq, notre ami de 30 ans, aurait d'ailleurs décliné la même offre faite par Apple, le System 7 ne semblant pas l'intéresser.

Raté !

AT&T, le géant américain des télécommunications, vient d'annoncer l'arrêt de l'aventure EO, le PDA (Personal Digital Assistant, aussi appelé assistant numérique), qui marchait pour ainsi dire pas bien du tout. Si vous vouliez vous payer un EO, pour le coup, c'est raté, il vous reste à voir du côté du Newton d'Apple (reportez-vous au dossier que nous lui consacrons dans ce numéro), du Penpad d'Amstrad ou encore du Bloc-Notes de chez Clairefontaine (210x297), un peu moins digital quand même. Pour le coup.

LE FEUILLETON DE L'ÉTÉ [SUITE]

Dans le dernier numéro, Pinky vous avait raconté les magouilles du dirigeant de Mediavision. Le FBI, la Securities and Exchange Commission (l'équivalent de notre COB) et les banques ont obligé la compagnie à déposer le bilan. Dommage, après Quantum Gate et Critical Path, pour le coup, il y avait pas mal de bons jeux en prévision...

Une exposition consacrée au CD-Rom se tiendra du 5 au 7 octobre prochain au World Trade Center de Boston.

MICROSOFTIMAGE

Microsoft s'est porté acquéreur de la société canadienne Softimage, bien connue pour ses logiciels d'images de synthèse. L'actuel président et fondateur de Softimage, Daniel Langlois, rejoint Microsoft en tant que Senior Director responsable des outils de génie logiciel. Sympa la synthèse d'images, mais pensez aussi à nous faire un DOS digne de ce nom !

Réacs (2)

Près de soixante députés «quadras» de la majorité ont déposé au début de l'été un projet de loi visant à interdire l'implantation de salles de jeux à proximité d'écoles et de centres sportifs. Selon ces députés (pour le coup, ceux-là sont déjà connus pour leur ouverture d'esprit), la jeunesse risquerait d'y perdre le sens de la valeur de l'argent gagné par le travail, les jeux ne présentant par ailleurs aucun intérêt en matière d'éveil ou de formation. Ils sont sympas, quand même, nos députés: avant de pondre les lois qui permettraient aux jeunes de trouver du boulot, ils leur apprennent d'abord à ne pas gâcher l'argent...

BREVETS

Le bureau des brevets américain vient d'invalider deux brevets qui avaient pourtant été dûment enregistrés: celui de Compton New Media qui avait déposé, il y a quelques années, le mot "multimédia" et ce qu'il recouvre (le principe qui consiste a mélanger du son, des images et du texte dans un programme informatique), et celui de Software Advertising, qui n'a rien trouvé de mieux que de déposer l'idée de mettre de la publicité dans un logiciel. Pour une fois qu'aux États-Unis, l'esprit de la loi prévaut sur la lettre...

Apple annonce qu'il y a déjà plus de 200 softs prévus qui utiliseront les nouvelles fonctions de son nouveau Système 7.5 pour Macintosh, normalement disponible au moment où vous lirez Céline.

FAITS DIVERS (2)

Un jeune américain de 16 ans vient d'être acquitté par un tribunal de Floride devant lequel il comparaissait pour avoir poignardé un de ses copains. L'avocat a réussi à convaincre le juge en démontrant que le jeune était irresponsable: fana du jeu Mortal Kombat, le kid avait asséné 22 coups de couteau en pensant qu'il parviendrait ainsi au dernier niveau du jeu. Complètement allumé, après avoir prévenu sa mère qu'il sauterait un repas, il avait même projeté de dévorer les restes du copain. Si vous connaissez quelqu'un n'arrivant pas à finir Mortal Kombat, faites-nous le plaisir de lui flanquer de notre part deux claques pour le calmer.

L'adresse du mois

Nous avions testé, le mois dernier, la version Shareware de GameWizard, un utilitaire permettant, entre autres, de se rajouter des vies infinies dans les jeux. Si vous êtes intéressé par la version complète de ce soft, vous pouvez directement la commander auprès de : Enhanced Software Design, P.O. Box 92241, 2900 Warden Avenue, Scarborough, ON - CANADA M1W3Y9. Si votre banque l'autorise, envoyez directement un chèque de US$ 49,95 (environ 300 F). Vous recevrez la dernière version du soft et son manuel. La version Shareware reste, quant à elle, téléchargeable sur le 3615 Joystick.

Miner défunt
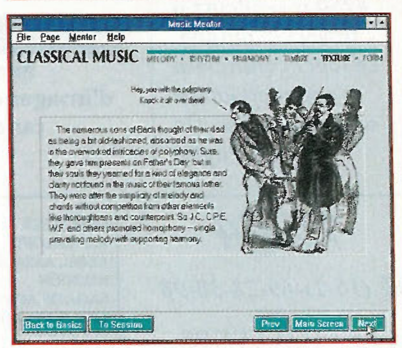
Excusez ce jeu de mot qui ne saute pas aux yeux. Jay Miner est mort le 20 juin d'une crise cardiaque. C'était l'un des créateurs de l'Amiga et, moins récemment, de l'Atari 800XL.

Midisoft

Innelec va distribuer les logiciels musicaux de la société Midisoft Corporation. Midisoft, société américaine créée en 1986, a développé toute une gamme de produits sous Windows qui s'adressent aux musiciens débutants comme aux amateurs et passionnés.

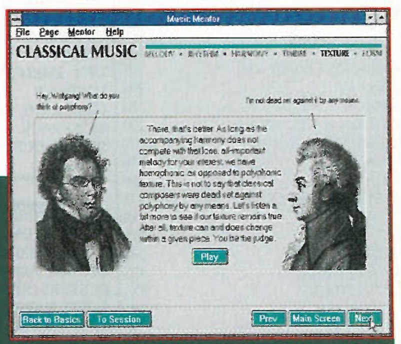
"Midisoft Studio" (1 890 F) est un séquenceur Midi très complet. Il permet de composer, modifier, enregistrer à partir d'instruments Midi. En outre, grâce à Studio, vous pourrez éditer et imprimer vos partitions suivant la notation musicale standard.

"Midisoft Music Mentor" (1 090 F) est destiné à la découverte du monde de la musique. Ce didacticiel enseigne les bases musicales par des exemples, ce qui est plus agréable que les traditionnelles leçons de solfège. Au travers de 6 chapitres mélangeant textes, animations et Midi, vous pourrez découvrir 5 périodes musicales du moyen-âge à l'ère moderne.



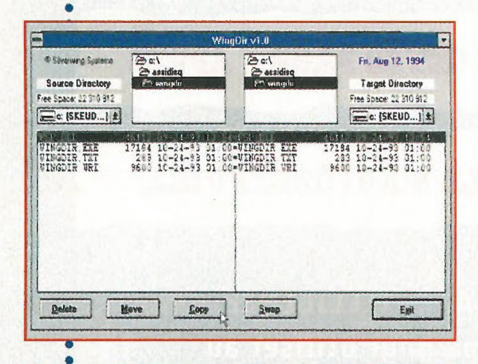
"Sound Impression" (590 F) est un outil de manipulation de fichiers WAV. Il autorise l'enregistrement de sons, mélodies, paroles à partir de différentes sources: micro, cassettes, CD. L'interface graphique simule la face avant d'une chaîne Hi-Fi. Il est possible de mixer jusqu'à 16 fichiers WAV en un seul, et de visualiser les formes d'ondes des fichiers enregistrés.

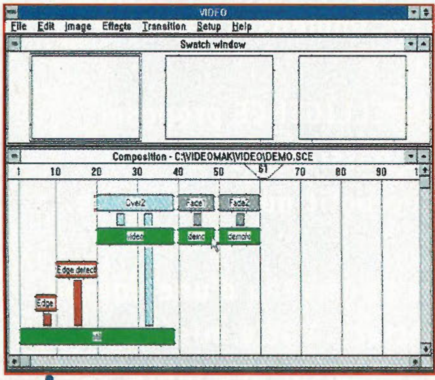
"Multimedia Music Library" est une gigantesque collection de 175 morceaux de musique Midi répartis dans 15 styles différents. Ces fichiers pourront être joués sur une carte sonore Midi, ou édités avec des séquenceurs comme Midisoft Studio. Si vous ne possédez pas de programme spécifique, le logiciel MidiBase est inclus avec la librairie et vous permettra d'écouter les morceaux.

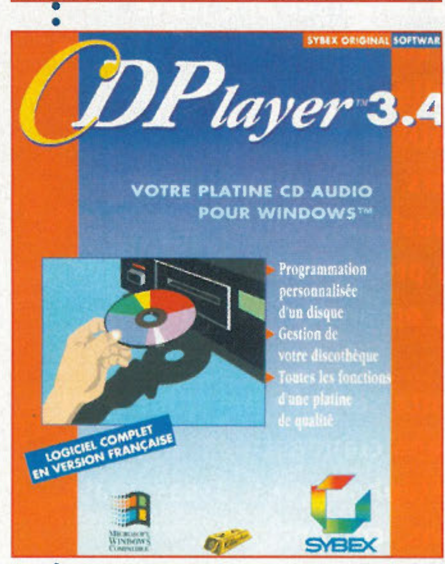


MIDI, c'est quoi ?

Imposé en 1983 par le fabricant de synthétiseurs Sequencial Circuit, le MIDI (Musical Interface for Digital Instruments) est un protocole de communication permettant aux instruments et ordinateurs de se comprendre. Il offre la possibilité de télécharger des sons d'une machine à l'autre, mais aussi d'envoyer une séquence de notes dans l'instrument au moyen d'un séquenceur. Équivalent musical d'un traitement de texte, le séquenceur sert à couper, coller, remplacer, "quantizer" (replacer dans le temps) des notes. Dans un premier temps, on joue son morceau "à la main" tandis que le séquenceur, via le câble MIDI, enregistre la position de la note (par rapport au tempo), la durée de l'enfoncement de la touche et le moment du relâchement. Lorsque le séquenceur rejoue, ce sont ces mêmes codes qui sont renvoyés à l'instrument. Bref, LE SON NE PASSE PAS PAR LES CÂBLES MIDI mais simplement des codes de déclenchement, comme lorsqu'on envoie un texte dans une imprimante.







À l'aide !

Voici quatre nouveautés pour PC dont le point commun est d'être éditées par Sybex. Tout d'abord, Disque Assistant pour Windows arrive à point nommé si vous avez des problèmes pour gérer votre disque dur de 40 Go. Le pack contient neuf utilitaires et coûte 99 francs. CD-Rom Assistant, au même prix, est un ensemble d'utilitaires sous Windows, permettant de mieux utiliser son lecteur de CD-Rom. Il comprend entre autres, un CD Player, et une aide à la création de catalogue de CD-Rom. CD Player 3.4 est, comme son nom l'indique, un soft permettant de lire et gérer ses CD audio avec son lecteur de CD-Rom, mais mieux qu'avec le précédent, puisqu'il coûte plus cher: 168 francs. C'est sous Fenêtres aussi. Enfin, si vous avez des velléités de devenir réalisateur, pas besoin d'un soft onéreux. Avec Videomaker, vous disposerez d'un outil simple certes, mais néanmoins efficace pour monter vos propres séquences animées, mais néanmoins simple, mais à 99 francs, alors on ne va pas faire la fine bouche, surtout qu'il y a une fonction intéressante permettant de faire un morphing.

ÇA VA, MERCI, ET VOUS?

Apple affirme être en mesure d'atteindre les objectifs de vente pour sa gamme PowerMac (à base du microprocesseur Risc PowerPC développé conjointement avec IBM et Motorola). D'ici mars prochain, soit un an après son lancement, il se sera vendu un million de machines, ce qui, pour le coup, permet à Apple de se sentir beaucoup mieux après quelques investissements lourds et peu rentables. Il reste à voir comment le PowerMac résistera à l'engouement que suscitera prochainement la commercialisation de Chicago (nom de guerre de la version 4 de Windows) sur les compatibles PC.

Jetés en box à barreaux

Trois utilisateurs de micro-ordinateurs ont été arrêtés début août au Japon pour avoir utilisé clandestinement soit des calling cards, soit des matériels, permettant de téléphoner gratuitement en international. Parmi les trois envoyés aux galères, il y a un français de 28 ans. Pour le coup, les opérateurs ont pris peur et sont désormais sur le pied de guerre.
Ils étaient bien les derniers à ne pas être au courant, le système étant bien connu: vous appelez à l'étranger, et quand la connexion est établie, vous coupez en émettant à l'aide d'un ordinateur (ou d'un boîtier conçu à cet effet) un signal d'une certaine fréquence: avant que la connexion ne soit coupée, vous émettez un autre signal qui la rétablit mais qui leurre les deux opérateurs (l'appelant et l'appelé), chacun d'entre eux pensant que l'autre facture l'appel.
Les trois compères auraient ainsi provoqué un manque à gagner de près d'un million de francs en l'espace d'un mois.

POLITIQUEMENT CORRECT ?

Jay Wilbur, l'un des créateurs du jeu "Wolfenstein 3D", explique le mauvais accueil réservé à l'adaptation du jeu sur console Super Nintendo par la volonté de Nintendo qui "a insisté pour atténuer le jeu et qui l'a finalement transformé en une farce de shoot'em'up classique contre de classiques méchants garçons". Mouais, s'il est louable de sa part de s'en prendre au ton politiquement correct de Nintendo, ID Software parsème ses jeux de croix gammées, et, à la longue, même si le but est de tuer des nazis, il n'est pas certain que ce soit plus intéressant de jouer au funambule sur le fil bien fragile de la fascination/répulsion. La version de Wolfenstein 3D sur Jaguar accentue cet aspect, avec des ennemis qui tendent droit le bras, avec des "Sieg Heil" retentissants, des portraits d'Hitler bien plus réalistes que sur PC, etc. Des icônes pour Windows circulent avec des graphismes tirés de Doom ou de Wolf3D, ce sont tout naturellement des svastikas (et pas des cœurs de Bouddha, dans le cas présent). Pour le coup, je serais curieux de savoir ce qu'en pense Jack Tramiel, ancien rescapé des camps de la mort.

MODEM HOME MODEM HOME

Steven Spielberg (vous connaissez, ou il faut que je vous le présente?) a pris des parts dans la société Knowledge Aventure avec laquelle il collaborera dans la conception de produits éducatifs (et multimédia, forcément).

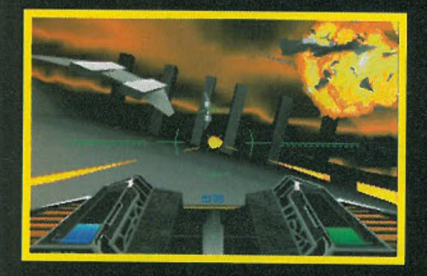
E-JAIL (SUITE)

Nous vous avions parlé dans le numéro 51 de cet étudiant qui avait envoyé des menaces de mort à Bill Clinton par Internet. Matthew Thomas, c'est son nom, vient de décider qu'il plaiderait coupable, grâce à quoi il réduit la peine de prison maximale à 5 ans au lieu des 10 prévus par la loi. Et en lui cirant les pompes, à Clinton, il ne pourrait pas n'écoper que de 3 ans maximum? En allant chercher ses mioches à l'école tous les jours, un an? En coupant les haies du jardin et en tondant la pelouse, 6 mois? Non? Bon.

CE N'EST PAS UN JEU...C'EST UN ÉTAT D'ESPRIT !

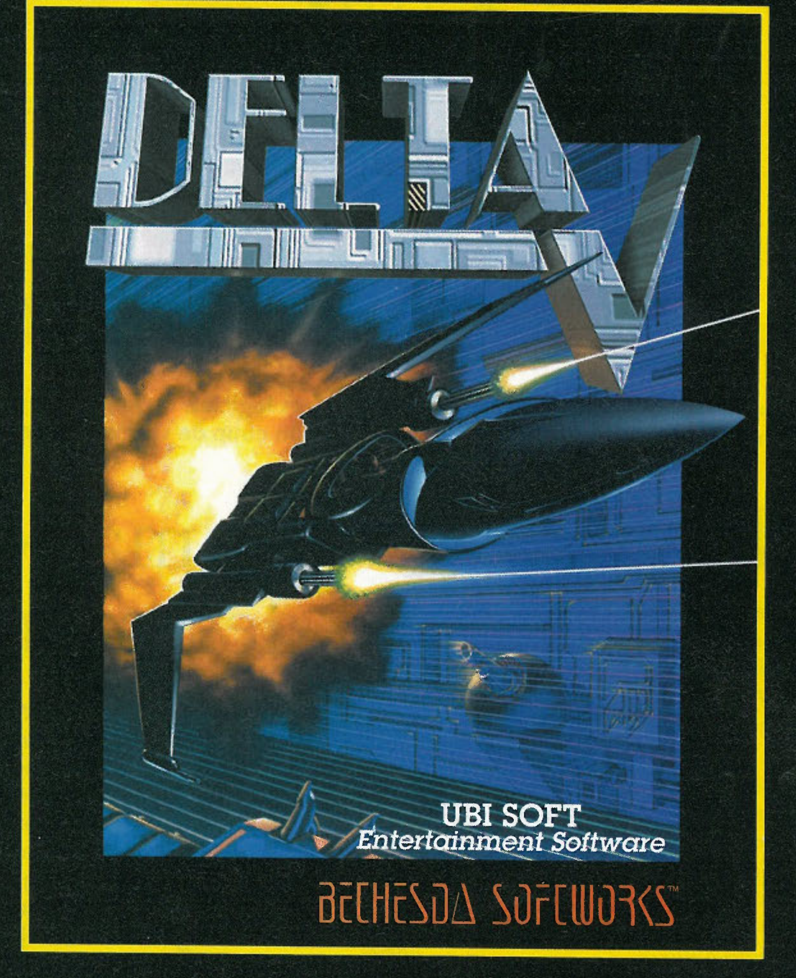
Entrez dans le monde virtuel des Netrunners :
vous piloterez le vaisseau le plus rapide de toute la galaxie,
au milieu de paysages polygonaux fantastiques,
tout en 3D et en 256 couleurs !

«Une merveille graphique et sonore». PC Loisirs : 18/20



«Ce shoot'em up enchantera les fanatiques du genre... Un vrai régal !». Joystick : 90%





«Animation ultra rapide et fluidité extraordinaire».



«Une vitesse d'animation époustouflante». Génération 4 : 90%



UNE NOUVELLE DÉFINITION DE LA VITESSE !

DELTA V™

Bientôt disponible sur IBM PC en VERSION FRANÇAISE.

UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous Bois
Tél : 48 57 65 52

Jouez et gagnez

le top pour vos micros,
DES LECTEURS CD ROM
DES PACKS MULTIMÉDIA
VOS JEUX PRÉFÉRÉS SUR
CD, PC, AG

36 68 22 24



+



+

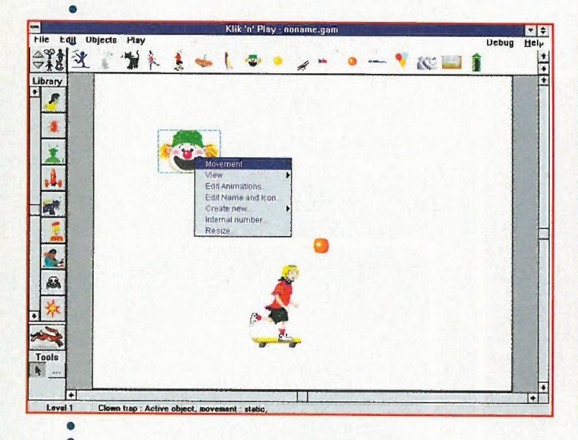
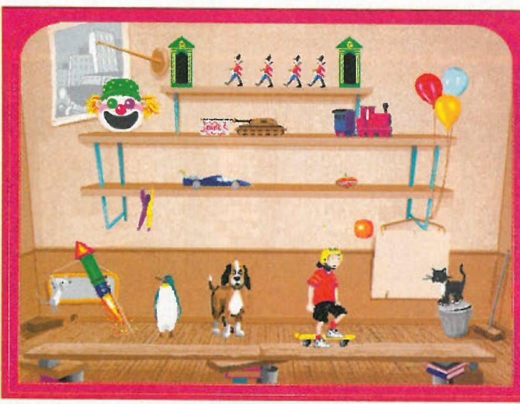


TÉLÉPHONEZ VITE AU
36 68 22 24
2Fr19 par minute

Jeu sans obligation d'achat.

En vente dans les Fnac et les meilleurs points de vente.

Klik


EuroPresse Software édite Klik and Play, un logiciel permettant de faire ses logiciels de jeu. Comme son nom l'indique, ce logiciel est annoncé comme étant d'un emploi simple, intuitif et évident comme un coup de souris. Le produit sera distribué par UbiSoft.

AMENDE AMÈRE

Nintendo of America a été dernièrement condamné à payer 200 millions de dollars (lourds/nouveaux/bruts) à la société Alpex Computer Corp pour contrefaçon de brevet. Alpex est en procédure de liquidation judiciaire depuis près d'un an et accusait Nintendo d'avoir copié pour sa console le Nes (la 8 bits) un projet d'Aldex breveté en 1976. Dès 1983, Alpex avait demandé des comptes à 73 sociétés (constructeurs, développeurs, éditeurs) accusées elles aussi d'avoir plagié le système d'Aldex. Bizarrement, le jury a condamné Nintendo of America en mettant par ailleurs la maison-mère, Nintendo Japon, complètement hors de cause. Pour le coup, Nintendo trouve ça un peu fort, réfute ces attaques et a fait appel.

Combien faut-il de gens pour changer une ampoule à Hollywood?
Réponse: 25. Un pour changer l'ampoule, un pour coloriser l'ancienne, un pour signer un contrat d'exclusivité avec la nouvelle, trois avocats pour vérifier toutes les clauses du contrat, Sharon Stone parce qu'elle fait vendre n'importe quoi, plus une équipe de dix-huit programmeurs pour faire le jeu vidéo tiré de l'histoire.

INCOMMENSURABLE

Un nouveau mode de stockage de données, basé sur la technologie holographique et sur l'encodage dans une structure 3D, a été mis au point et testé par des ingénieurs de l'université de Stanford. Les premiers avantages de cette méthode, vieille de 25 ans mais jamais mise en pratique, sont, pour le coup, immédiats: à volume physique égal, on stocke mille fois plus de données que sur un CD pour un temps d'accès infinitésimal.

Il n'y a pas un mois qui passe sans que ne surgisse une nouvelle technologie toute aussi tordue que les autres: c'est que l'enjeu est capital, au moment où les solutions de stockage conditionnent la mise en place de grands serveurs destinés par exemple à la télévision interactive ou aux fameuses autoroutes interactives.

IBM ouvre une nouvelle division, Systems Technology et Architecture, chargée d'élaborer des processeurs et de concevoir de nouveaux types de mémoires. En fait, il s'agit d'un regroupement de plusieurs anciens départements de recherche d'IBM qui faisaient plus ou moins le même boulot chacun de leur côté.

Domark des points

Domark a passé un accord avec l'éditeur Penguin Book qui devrait déboucher sur la création de livres interactifs. Dans la série "passons-des-accords-avec-tout-le-monde-pourvu-qu'il-s'agisse-de-produits-alléchants", Domark annonce également des jeux créés par des studios indépendants : "Cerberus" (Divide by Zero), jeu d'aventure pour adulte sur PC CD, "Tank Commander" (Big Red Software et Vickers), combat de chars à la Doom sur PC CD/Mac CD, et "Super Push-Over" (Fahrenheit Interactive, anciennement Red Rat Software), suite du célèbre jeu de réflexion et jeu de réflexion lui-même, en 3D cette fois-ci, sur PC et PC CD.

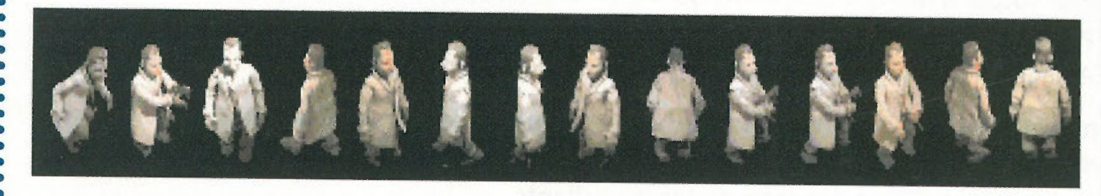
INTERVIEWEZ PHILIPPE ULRICH!

Si vous avez des questions à poser au leader de l'équipe de Cryo, si vous coincez dans l'Arche du Capitaine Blood, si vous vous demandez comment faire pour ressembler à ce point à Jean-Michel Jarre, connectez-vous sur le 3615 JOYSTICK et allez en rubrique "*INTER" (comme INTERview, vous voyez?). Nous publierons les questions et les réponses dans le prochain numéro!

Plop ! Une carte !

Apple a récemment présenté une carte PC pour sa gamme de Power Mac. La carte intègre un microprocesseur 486DX2-50 et assure une compatibilité totale avec les applications PC, forcément, puisque c'est un PC. L'émulateur logiciel SoftWindows d'Insignia Solutions ne suffisant carrément pas, Apple se tourne vers cette carte d'émulation PC pour assurer une compatibilité entre ses machines et le monde PC.

StarNET

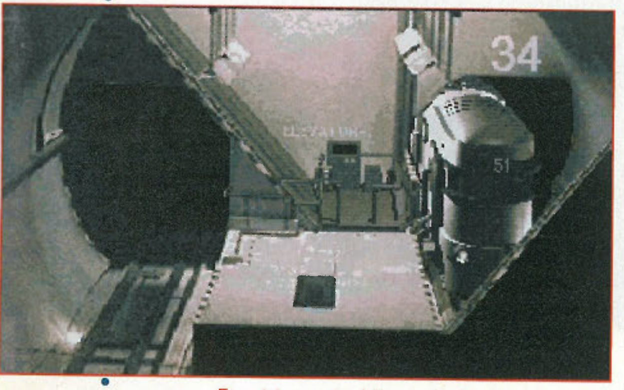


Virtual Xperience est un label de développement français resté jusque-là très discret. Tous issus du monde Atari, leurs premiers développements étaient dans un premier temps consacrés à la console Jaguar, avec trois jeux prévus à moyen terme, et puis, pour occuper leur temps libre, ils se sont mis à tapoter sur des PC, et, tiens, si on faisait un jeu d'action-aventure sur CD-Rom? Ça les a pris d'un seul coup, et depuis on ne les arrête plus.



Vous ne trouvez pas qu'il a un petit air de Pasqua?

Dans Starnet, le héros évolue dans une ville rappelant celle du film Blade Runner, peuplée d'une foule de personnages autonomes, ayant leur propre existence: en voilà un qui fait du lèche-vitrines, un autre qui entre dans un bar, un troisième qui sort du métro, l'activité changeant en fonction du quartier que traverse le héros. Les programmeurs avaient gardé un bon souvenir du vieux Sundog sur Apple 2 et ont par ailleurs voulu laisser le joueur extrêmement libre en évitant un scénario de jeu trop astreignant. Bien entendu, il sera primordial de réussir les missions pour progresser dans le jeu, mais on sera libre de chercher d'abord à gagner le plus d'argent possible ou bien de faire un peu n'importe quoi, en s'amusant par exemple à tirer sur les passants (chacun son truc: moi, mon rêve, pour le coup, c'est bûcheron, alors je vais passer mon temps à couper du bois pour l'hiver), quitte à se faire ensuite pourchasser par la police de la Corp.



Et voici mon jeu! Il est plutôt chouette, non?

Techniquement, le jeu est en 256 couleurs et devrait tourner sur tous les modèles de PC à partir du 386 SX. Les décors ont d'abord été réalisés sous forme de maquettes en montant des modules interchangeables pour pouvoir décliner de très nombreux lieux sous différents angles de vue. Filmés, digitalisés, et finalement retravaillés sur ordinateurs, ces décors sont ceux d'une ville gigantesque, d'après les plans que nous avons pu voir. Le même principe a été repris pour le personnage principal, il s'agit d'une poupée en pâte à modeler, de 20 cm de hauteur en pâte, et articulable à souhait pour faciliter le travail des animateurs.



Clic clac, une paire de ciseaux, du plastique, de la colle, du carton, et je fais un jeu... Fastoche!

Alors que Starnet n'est prévu que pour la fin d'année, Virtual Xperience envisage déjà Starnet 2 pour PC et Jaguar sur CD-Rom.

ANIMAUX INTERACTIFS

Les grandes villes américaines proposent à leurs administrés de marquer électroniquement leurs animaux domestiques en leur injectant sous la peau un composant faisant office de mouchard. Secondairement, les autorités espèrent dissuader les propriétaires d'abandonner leurs animaux, ce qui, pour le coup, fait le bonheur de la SPA locale.

PIRATES = POLICE

Les po-policiers ont saisi en août un stock de 3000 jeux vidéo contrefaits à Aubervilliers. Ce sont les services des douanes qui ont repéré ces copies pirates importées de Hong-Kong et de Chine. Ce qui passe à 60000 le nombre d'unités saisies en 94.

CYBERCOMPLIQUÉ

Le Los Angeles Times révèle qu'un informaticien s'amusait à épater ses copains en leur faisant croire qu'il travaillait pour le FBI et qu'il était payé pour surveiller le milieu informatique. L'individu a mystérieusement disparu à la fin de l'année dernière.

Justin Petersen était surtout connu pour avoir piraté plusieurs services informatiques et pour avoir arnaqué une radio en détournant tous les appels téléphoniques lors de concours organisés à l'antenne.

En fait, on ignore s'il travaillait réellement pour le FBI, l'agence ayant jusqu'à maintenant refusé d'en parler. D'après les spécialistes, il aurait plus vraisemblablement été interrogé par les agents fédéraux sans pour autant devenir informateur.

Par ailleurs, Petersen affirmait connaître et aider Kevin Mitnick (dit "Condor" en référence au film "le vol du condor" avec Robert Redford) l'un des pirates les plus connus des Etats-Unis et en fuite depuis quelques années.

Il y a 3 trois ans, Petersen était poursuivi au Texas pour huit chefs d'inculpation (subtilisation d'identité et de courrier, utilisation frauduleuse de carte de crédit, accès non autorisé à des ordinateurs, etc) mais la procédure fut transmise à la justice californienne où elle fut bizarrement freinée, officiellement à cause de problèmes de santé de Petersen, remis en liberté sous caution.

Au cours des auditions, Petersen plaida coupable, risquant alors jusqu'à 40 ans de prison et un million et demi d'amende.

Seulement, voilà, après avoir avoué au juge qu'il avait commis de nouveaux délits pendant sa liberté conditionnelle, il disparut.

Naturellement, alors que rien ne le prouve formellement, des esprits tortueux ont suggéré que "Condor" et Petersen étaient en réalité un seul et même individu.

Ne nous demandez pas notre avis sur la question, car pour le coup nous n'en savons rien. En tout cas, on trouve ça rigolo, alors on vous tient au courant.

L'avenir du futur

Saluons l'arrivée d'un nouveau confrère œuvrant pour la bonne cause : nous faire découvrir de quoi seront faits nos lendemains en matière de technologies nouvelles. Dans ce magazine, pas de prospective à long terme mais un panorama de ce qui fera l'actualité dans quelques mois ou quelques années au plus tard. 100 pages et 16 F le premier numéro : de quoi voir venir.

PEOPLE !

John Romero, le programmeur de Doom s'est payé une Testarossa, comme quoi les affaires tournent bien. Le graphiste de Doom, lui, en est à sa deuxième Testarossa. Jojo Romero se promenait au CES avec un T-shirt rigolo: sur le bide, le logo de Doom, très classique, et, dans le dos, en couleur blanche (c'est précis, chez Joy, hein?) un « Wrote it! » (= « c'est moi qui l'ai fait! »).

Le Retour de Return to Zork

Return to Zork, le jeu multimédia de Infocom, sortira prochainement sur Macintosh. D'après l'éditeur, les autres versions se sont vendues à 500 000 exemplaires dans le monde, et Zork à 3 millions d'exemplaires.

COMMUNIQUÉ POUR UN /MORT

Gary Kildall, le concepteur du vieux système CP/M (que certains parmi vous ont connu pour l'avoir utilisé sur Amstrad), est mort il y a quelques jours. Le CP/M (Control Program for Microprocessors) a équipé bon nombre de machines dans les années 80. Il avait été conçu en 1973 et Kildall le commercialisait par le biais de sa société Digital Research, revendue récemment à Novell. La légende dit que Kildall avait une opportunité, à la fin des années 70, de voir son CP/M choisi par IBM comme OS de ce qui allait devenir les PC. Alors qu'IBM était intéressé, Kildall ne prenait pas cette possibilité très au sérieux et préféra partir en vacances. Bill Gates et son MS-Dos pouvaient alors lui damer le pion.

CHIFFRES

A la fin de l'année 1993, il y avait 173 millions d'ordinateurs à travers le monde. Naturellement, ce sont aux USA qu'il y en a le plus, deux fois plus qu'en Europe (tous pays confondus). Il y a plus d'un million d'ordinateurs dans 18 pays seulement, les USA en comptant 74 millions et la France exactement dix fois moins (ce qui nous place au 5ème rang des pays les plus équipés, derrière les USA, le Japon, l'Allemagne et le Royaume-Uni). Toujours en tête, mais cette fois-ci du classement par nombre d'unités pour 1000 habitants, les USA (288) devancent l'Australie (193), le Canada (188) et la Norvège (173). La moyenne mondiale est de 31 ordinateurs pour 1000 habitants. Et la Finlande, on ne vous en parle même pas.

ENFIN

Taligent, la société créée conjointement par Apple, IBM et Hewlett-Packard pour concevoir – entre autres choses – des applications multi-machines, devrait pouvoir porter ses fruits d'ici peu, ses parents ayant décidé de livrer TalAE (Taligent Application Environment) avec leurs machines (PowerPC, PowerMac) ou systèmes (HP-UX, OS/2, AIX) dans le courant de l'année prochaine. Pour le coup, si ça vous semble un peu loin et pas franchement passionnant, rassurez-vous, vous aurez tout le temps d'en entendre parler.

AMIS DE 30 ANS

Microsoft et Stac ont annoncé qu'ils mettaient fin au conflit qui les opposait concernant Stacker, soft de compression de disque utilisé dans MS-Dos 6.0 sans l'accord de Stac. Tous les différents jugements de cette affaire étant largement défavorables à Microsoft, un accord a été passé entre les deux éditeurs. Pendant une période de cinq ans, ils s'échangeront toutes les licences qu'ils pourraient acquérir et touchant aux compressions de disques. Microsoft paiera par ailleurs à Stac un million de dollars par mois et ce pendant près de 4 ans. Grosso modo, ça fait 240 millions de francs. On a eu peur qu'ils s'énervent, hein?

FAITS DIVERS [3]

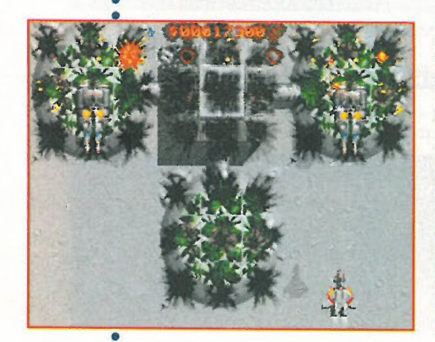
Ça continue encore et encore. A Quimper et au début de l'été, la police a arrêté quatre hommes soupçonnés de pédophilie. Ces ordures (pour le coup, n'ayons pas peur des mots) ont aussitôt été mises en examen pour viols, agressions sexuelles sur mineurs, diffusion d'images pornographiques mettant en cause des mineurs et toute cette sorte de choses. Ils attiraient leurs victimes en fréquentant les salles de jeux et leur proposant de venir jouer à des jeux vidéo à la maison.

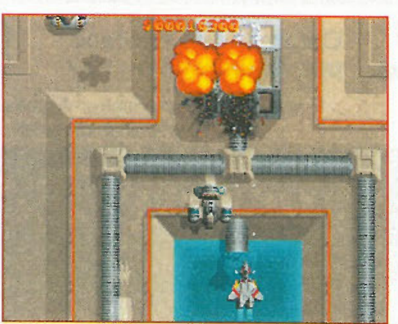
MY VIRUS IS FISH

Un britannique a été arrêté par la police qui l'accuse d'avoir programmé trois dangereux virus (Queeg, Germ et Pathogen). L'un des virus affichait à l'écran "Prépare-moi un hareng fumé, je reviendrai pour le p'tit déj'... hélas, pas certaines de tes données!". Les victimes éventuelles de ces virus ont été appelées à se faire connaître auprès des autorités anglaises. Pour se faire rembourser les harengs?

Versions complètes

Vous êtes nombreux à vouloir vous procurer la version complète de Raptor, le jeu d'Apogee, dont une version bridée Shareware a déchaîné les passions.
Si vous ne pouvez la télécharger, faute de modem, il est possible de vous la procurer chez Logitime pour moins de 300 F. Pour tout renseignement, téléphoner au : (1) 60.19.36.13.





Zut, encore tout ça à lire ?

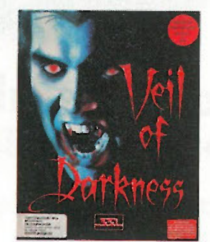
Microsoft annonce la commercialisation imminente de ses produits Word 6, Excel 5, Office 4.2 et PowerPoint 4.0 pour PowerMac en code natif, pour le coup. ••• La compagnie 3DO signale la création d'une filiale la représentant sur le vieux continent, à Londres plus précisément. ••• Hitachi vient de créer une structure spéciale pour commercialiser la prochaine console de Sega, sur laquelle Hitachi a travaillé avec Victor et Yamaha. Hitachi Media Force compte en vendre un million par an, rien que ça. ••• Plop! Une autre division pour IBM! Celle-ci sera chargée de travailler du côté des autoroutes de l'information. ••• Encore IBM! Continuant sa restructuration, Big Blue a décidé de fermer sa Galerie des Sciences et des Arts de New York, qui attirait quand même 500 000 visiteurs par an. C'était le dernier musée gratuit de la ville, ceci explique sans doute cela... L'immeuble a été revendu et la collection d'art contemporain et d'art latino-américain, estimée à 100 millions de dollars, sera prochainement mise aux enchères. ••• Freehand 4.0 sous Windows est sorti. ••• Atari vient d'acquérir la licence Voice-plus-Data auprès du constructeur Phylon. Il s'agit d'une technologie permettant à deux personnes de jouer à distance par modem tout en discutant le bout de gras par téléphone, sur la même ligne. Les premiers jeux Jaguar qui profiteront de cette facilité seront Doom, Iron Soldier et Club Drive. Fin 94, donc. ••• Durant le deuxième trimestre, IBM a enregistré un gain de près de 700 millions de dollars. C'est notre copain Compaq qui doit faire la gueule. Y a pas, pour le coup, une petite restructuration et ça redémarre. ••• La Time Warner et Interpublic (géant de la publicité) viennent de s'associer pour créer dans les prochaines années des produits d'information et de divertissement interactifs. Pour le coup, je serais un petit éditeur de rien du tout (Dieu me préserve!), je vous le dis comme je le pense, j'aurais les chocottes... ••• John Sculley, ex-patron d'Apple, a rejoint Kodak en tant que consultant marketing. Même à temps partiel, j'ai dans l'idée que ça doit être ASSEZ bien payé. ••• Roland Moreno, l'inventeur français de la carte à puce, a été victime d'un grave accident de la route. Joy lui souhaite un prompt rétablissement. ••• Atari indique pouvoir penser vouloir commercialiser le lecteur CD-Rom pour sa console Jaguar à la fin de l'année aux USA, pour un prix de 200 dollars. ••• Sega réfléchit à une adaptation de certains de ses jeux Mega-CD sur PC CD-Rom. Tout comme Nintendo, Sega a vu ses bénéfices diminuer au cours de l'année 93. ••• Hope AD, un groupe anglais de musique, avait recopié le logo de Bullfrog (vous savez, la gentille grenou-grenouille) sur la pochette de son premier album. Bullfrog, qui, pour le coup, ne rigole pas avec ça, a saisi la justice et a demandé la destruction de tous ces disques diffusés dans le commerce. ••• TCI et Sega Channel vont proposer à leurs 30 millions d'abonnés (une paille!) un casque de réalité virtuelle conçu par Virtual I/O, ça nous promet une belle jeunesse... ••• IBM annonce qu'il a produit son millionnième microprocesseur PowerPC 601 dans le courant du mois de juillet, en faisant ainsi le leader des chips RISC utilisés dans les micro-ordinateurs familiaux.

Le bout du tram... du tunnel

Apparemment, Atari commencerait à remonter doucement la pente. Après sept trimestres consécutifs pendant lesquels les ventes baissaient, le constructeur de Sunnyvale connait un petit tressaillement avec une augmentation du volume de ventes pour le deuxième trimestre 94, essentiellement dûe à la bonne tenue de la console Jaguar. Par rapport à la même période l'année dernière, Atari a réalisé une augmentation de 43% pour atteindre une somme de 8 millions de dollars. Cela dit, à cause des efforts de promotion et de recherche, Atari Corp reste dans le rouge avec plus de 3 millions dans les gencives, un chiffre moitié moindre que celui réalisé pour la même période en 93.
Malgré des problèmes de production concernant la Jaguar qui n'a été fabriquée qu'à 50000 exemplaires au cours du premier trimestre, Atari estime toujours pouvoir en vendre 500000 en 1994. L'adaptation très réussie (mais encore plus riche en emblèmes et en symbolique nazies, ça devient glauque...) de "Wolfenstein 3D" d'ID Software, commercialisée ces dernières semaines, contribuera plus que certainement au rétablissement d'Atari. Par ailleurs, Tonton Tramiel a signé un accord avec la Time Warner (glouton possédant entre autres Atari Games et Tengen, concepteurs de jeux pour bornes d'arcade) qui pourra utiliser les technologies de la Jaguar pour ses bornes. En contrepartie et pour le coup, tous les titres d'Atari Games utilisant ces technologies seront disponibles sur Jaguar. J'avais oublié de préciser que Time Warner détient près de 25% des parts d'Atari Corp.

100 % TOUT BON !

Double Pack numéro 1



Veil of Darkness PC
version Française

+



Stronghold PC
version Française

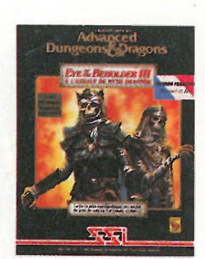
Veil of Darkness : un jeu terriblement prenant en 3D où vous rencontrerez vampires et loup-garous. + de 50 heures de jeu. Textes et voix digitalisées en Français.

Stronghold : Construisez et gouvernez votre propre royaume dans un jeu Donjons et Dragons®. Textes et voix digitalisées en Français.

Prix Public conseillé : 349 F TTC

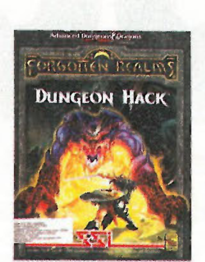


Double Pack numéro 2



Eye of the Beholder III PC
version Française

+



Dungeon Hack PC
version Française

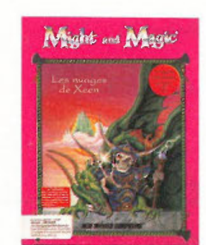
Eye of the Beholder III : un jeu de rôle Advanced Dungeons and Dragons® fait de merveilleux graphismes, de conspirations, de monstres alliés et ennemis. Textes et voix digitalisées en Français.

Dungeon Hack : Jeu de rôle Advanced Dungeons and Dragons® aux multiples possibilités. Textes et voix digitalisées en Français.

Prix Public conseillé : 349 F TTC



Pack Le Monde de Xeen : un 3ème jeu inclus !



Might and Magic IV PC
version Française



Might and Magic V PC
version Française

Might and Magic IV, les Nuages de Xeen : un jeu d'une profondeur et d'une facilité d'utilisation inouïes ! Textes et voix digitalisées en Français.
Might and Magic V, la Face cachée de Xeen : Le dernier épisode de la fabuleuse série. Textes et voix digitalisées en Français.
Bonus : un troisième jeu inédit, **le Monde de Xeen,** inclus **!**

Prix Public conseillé : 399 F TTC

NEW WORLD COMPUTING, INC.

Distribué par PPS - 150, bd Haussmann 75008 PARIS

PAR PINKY

Pourquoi le cacher, le dernier ECTS qui s'est tenu à Londres nous avait donné de grands espoirs. La multiplicité des exposants présentant des produits micros au détriment de leurs rivales de toujours, les consoles, augurait d'une nouvelle dynamique pour ces supports. Toutefois, de par son traditionnel attachement aux micros en général et à l'Amiga en particulier, le marché anglais n'est pas forcément très significatif à une échelle mondiale. Le Consumer Electronic Show de Chicago, en cet été 1994, arrivait donc à point nommé pour savoir si ce que nous avions ressenti quelques mois plus tôt allait se confirmer sur un marché aussi décisif (Commodore l'a appris à ses dépens) que celui des États-Unis.

CES Chicago 94

Les PC prophètes en leur pays

L'omniprésence des PC

Tout d'abord, comme on pouvait s'y attendre, les compatibles démontrent une fois de plus, sur leurs terres d'origine, qu'ils règnent ici en maîtres, sans souffrir de concurrence. Le nombre de logiciels micro nous a semblé en nette progression par rapport à l'année dernière, devant les consoles japonaises, sans parler de l'Amiga, carrément inexistant (voir encadré). De plus, la plupart des éditeurs présents au CES s'accordaient pour tabler sur une poursuite de cette progression en 1995 : le PC a donc plus que jamais le vent en poupe. Un PC d'accord, mais quel PC ?

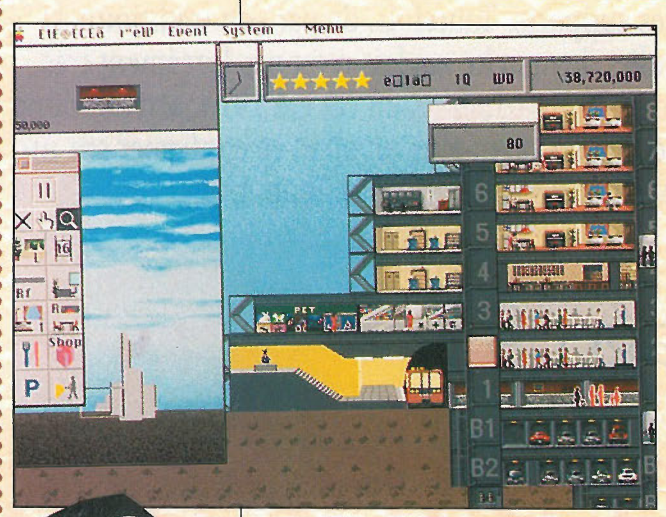
Tous les chemins mènent au CD-ROM

Ben, vous le savez pas, depuis le temps qu'on vous le serine ? Un PC mul-ti-mé-dia bien sûr, couplé à son CD-ROM, double vitesse si possible. Car cette fois, c'est absolument certain, les compact disc vont très vite s'imposer comme le support numéro un. Cette popularisation du support CD donne lieu, par ailleurs, à une prolifération très nette des logiciels dits "multimédia".
Recettes culinaires, aménagement d'intérieurs, catalogues divers et variés, toutes les activités auxquelles vous pouvez penser seront bientôt



dotées de leur CD-ROM dédié. C'est bien le signe que la micro-informatique s'ouvre de plus en plus vers le grand public, en explorant ses goûts les plus variés. Pour en savoir plus à ce sujet, je vous invite à rejoindre notre sélection des meilleurs d'entre eux, présentés au fil de ce dossier, par l'incomparable Moulinex. À de rares exceptions près, tous les softs présentés à Chicago seront disponibles en version CD, ainsi qu'en une version sur disquettes amputée au passage.
À terme, on peut penser que ces dernières vont se raréfier avec le temps, alors autant vous y faire tout de suite, l'avenir de vos jeux passera forcément par le précieux sésame digital. D'autant que la possibilité offerte par le CD, d'inclure dans les logiciels moultes séquences filmées puis digitalisées, a attiré bon nombre de compagnies habituellement cantonnées dans une activité nettement plus "grand public", le cinéma.
À l'instar de Lucasfilms, le précurseur, des membres de l'industrie cinématographique aussi honorables que la Fox, Universal, Paramount ou Time Warner viennent rejoindre le peloton des éditeurs de jeux vidéo. Il faudra cependant pour tout ce beau monde prendre garde à ne pas reproduire les erreurs commises par Universal avec son "Jurassic Park Interactive" sur 3DO, c'est-à-dire réaliser des logiciels aussi somptueux techniquement parlant que soporifiques à l'usage.
Car en effet, si la plupart des éditeurs maîtrisent à présent sans problèmes 3D Studio ainsi que les softs de graphismes tournant sur stations Silicon Graphics (une bonne partie des jeux présentés exploitait de surcroît le mode SVGA), nous éprouvons quelques craintes quant à leur conception de la jouabilité. Certains pourraient avoir oublié l'adage selon lequel l'habit ne fait pas le moine...

Chez Maxis...



●●● **la plupart des nouveautés étaient présentées sur le stand d'Interplay, en vertu des accords de distribution passés entre ces éditeurs pour les États-Unis. Ne restaient donc sur leur stand que quelques éducatifs, ainsi que les softs suivants :**

Simtower Mac / PC

Sim Tower est un croisement entre Sim City et le vieux Little Computer People. Tout s'y déroule à la verticale. En tant que propriétaire d'un gratte-ciel (vous démarrez avec un seul étage et pouvez pousser jusqu'à 99 !), vous devez vous assurer du bon fonctionnement et de la bonne rentabilité de votre bien. Vous allez allouer donc certaines zones à l'aménagement d'appartements, de bureaux, magasins, etc. Voilà pour l'aspect "Simcity", mais il vous est de plus possible de jouer les Big Brother en matant les habitants dans leur intimité afin de définir leurs besoins et de réaliser des aménagements en conséquence. Attention auxcatastrophes naturelles : votre immeuble peut être pris d'assaut par les cafards, ou par un gorille de vingt mètres de haut !

Sortie prévue : hiver 94.

A SAVOIR...

Maxis prépare la sortie de deux data disk à destination de Sim City 2000. Le premier, appelé "Cities of the World", vous permettra de prendre en main, comme son nom l'indique, dix des plus importantes métropoles du monde et ainsi être confronté aux problèmes que rencontrent chaque jour les maires des grandes villes (genre "vais-je enfin être élu président ?"). Deuxième extension, l'Urban Renewal Kit va vous donner l'occasion de réaliser vous même vos propres buildings et maisons à votre guise, grâce à un logiciel de dessin "maison". Il vous permet également de tricher tout votre soûl en disposant les bâtiments sur la carte où bon vous semble. Enfin, Urban Renewal autorise l'impression de cités entières sur imprimantes, en poster. Velocity a sorti une version CD de son logiciel Spectre (l'un des premiers jeux à avoir implémenté une option multi-joueurs en réseau local, est-il utile de le rappeler ?) sous le nom de Spectre VRCD. Assez peu de changements par rapport à l'original, si ce n'est l'incrustation de temps à autres d'une fenêtre Full Motion Video par laquelle des personnages s'adressent à vous, ainsi qu'un peu de mapping de-çi, de-là. Il est également possible de dessiner vos propres décors grâce à l'éditeur inclus avec cette version. Je sais, cela n'a rien avoir avec Maxis, j'avoue, je ne savais pas du tout où le caser. Désolé !

Microprose bien pâlot...

●●● **cette année, puisque la firme de Bill Stealey ne présentait pas grand chose de nouveau côté softs. Heureusement, Colonization, la suite de Civilization, comptait parmi ces derniers. Sauvés !**

Master of Magic PC



Développé par l'équipe à qui nous devions déjà Master of Orion, Master of Magic ne renie certes pas l'aspect "jeu de rôles" de son ancêtre. Mais ici, c'est un puissant magicien que vous allez incarner, acquérant au fil du jeu une puissance de plus en plus dévastatrice. Une fois une bonne expérience acquise, vous aurez même la possibilité de lancer des sorts affectant une armée ou ville entière ! Bonne nouvelle, les programmeurs de Master of Magic ont tenu compte des critiques émises à l'encontre du précédent volet, aussi le soft bénéficie-t-il de cinq niveaux de difficulté croissante afin d'être accessible à tout un chacun.

Sortie prévue : N.C.

SHOPPING...

Une seule main suffit !

Le Total Control, un nouveau joystick de chez Promarque, utilise des contacts au mercure : vous le tenez n'importe où dans l'espace et chacun de vos mouvements sera interprété comme s'il s'agissait d'un manche muni d'un socle. Il dispose quand même de six boutons. Pour l'instant disponible sur console, cette manette le sera bientôt sur micro.

Amiganonymat...

Sale temps pour Commodore aux États-Unis, comme en témoignait l'absence totale d'A500, A1200 et autre CD32 à Chicago ! L'amateur d'Amiga assoiffé de nouveautés repartait du CES sans le moindre excédent de poids, la besace aussi vide que le crâne de Lova Moor. C'est triste, mais c'est ainsi : pas le moindre petit bout de Commodore à l'horizon, pas même une touche "escape", un bouton de souris... Ah si, tout de même, David Pleasance arpentait bien les couloirs du salon, arborant un badge dûment estampillé du nom du constructeur américain. Interrogé par nos soins sur l'avenir de ce dernier, le patron de Commodore UK se fit rassurant. Selon ses termes, "si l'incertitude, quant à l'identité du repreneur, se prolonge tant, c'est justement qu'un grand nombre de sociétés (six pour être exact) se sont portées candidates. Dès lors, les enchères se poursuivent bien plus que l'on ne l'avait prévu, mais il est tout de même bon signe pour l'Amiga que Commodore suscite tant d'intérêt." Info ou intox ? Il va sans doute nous falloir patienter davantage avant de le savoir.

SHOPPING...

Roland enceinte



Roland lance sur le marché une paire d'enceintes tout particulièrement étudiées pour la micro-informatique. Cela se traduit par un blindage permettant d'éviter une déformation de l'image sur le moniteur ou une démagnétisation des disquettes, par deux entrées stéréo (carte sonore et CD-ROM par exemple) plus une entrée micro, et par un design tout en "hauteur" offrant une certaine économie de place. Ces enceintes, une fois alimentées, délivrent une puissance nominale de 7 watts ! Seul hic, le prix annoncé : près de 800 F ! Mais n'est pas pro qui veut.

CD NEWS...

Cliquez et ça s'ouvrira

Cinerom propose "The Gospel", une Bible sur CD-ROM pour PC et Macintosh. Comportant l'intégralité du texte de la version King James, ce CD est agrémenté d'illustrations, de commentaires audio et d'animations. Ça aurait pu s'appeler le Livre de Jobs (Steve).

Pour Psygnosis...

●●● la grande nouvelle de cette année est le retour de la revanche des fils des Lemmings, dans un troisième épisode toujours aussi casse-tête. Mais quand s'arrêteront-ils ? Ben, quand vous cesserez d'y jouer, pardi !

Novastorm — PC CD-ROM

Vous avez déjà vu ce jeu quelque part. Bon sang, mais c'est bien sûr, il s'agit de Scavenger 4 ! Le jeu a changé de nom pour les marchés occidentaux. Scavenger, en français, veut dire, éboueur ou charognard, ce qui n'est guère engageant ! Comme pour Microcosm, les graphismes des six mondes différents de Scav... oups, Novastorm, ont été calculés sur station Silicon Graphics. On nous promet, à l'inverse du sus-cité, une jouabilité optimale. Espérons que Psygnosis aura retenu la leçon de Microcosm (un soft aussi beau qu'injouable) et saura éviter avec Novastorm les errements de ce dernier.

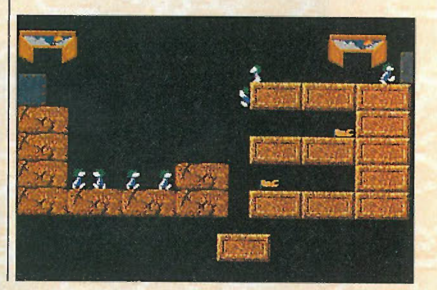
Sortie prévue : Automne 94



Lemmings III — PC / PC CD-ROM / 3DO

Ils sont de retour ! Les sympathiques mais quelque peu agaçants Lemmings reviennent dans un troisième épisode, et pour la plus grande joie des aficionados de la série. Au chapitre des nouveautés, on dénombre des sprites beaucoup plus imposants qu'auparavant, les crétins aux cheveux verts ayant vu leur taille multipliée par dix, ainsi que de nombreux outils à ramasser sur leur chemin, puis à utiliser ultérieurement. Ainsi, il existe une pilule spéciale que vous trouverez au fil des tableaux permettant au Lemming qui se l'est approprié de tirer un nombre limité de fois. Pacifistes, les Lemmings ? En tout, ce sera plus de 120 niveaux qui mettront vos méninges à rude épreuve, de quoi tenir jusqu'à... Lemmings IV !

Sortie prévue : Automne 94



Discworld — PC / PC CD-ROM

Après le très moyen (je suis gentil aujourd'hui) Innocent Until Caught, Psygnosis effectue sa deuxième tentative de réalisation d'un jeu d'aventures graphiques avec Discworld. Mais cette fois, l'éditeur britannique dispose d'arguments bien plus convaincants. Tout d'abord, Discworld est basé sur une série de romans du même nom dont le succès en Angleterre est phénoménal. Terry Pratchett, son auteur, est décrit par nos très sérieux confrères de l'"Independent" comme étant "l'un des meilleurs, des plus drôles auteurs anglais en activité". On devrait donc avoir droit à un scénario des plus délirants, guère handicapé par une réalisation simple et efficace. Plus de 80 lieux différents vous y attendent, et Psygnosis mène actuellement des négociations avec "plusieurs acteurs comiques célèbres" pour l'enregistrement des dialogues sur la versions CD. Un premier hit dans le domaine de l'aventure pour Psygnosis ?

Sortie prévue : Automne 94







Software Toolworks ne présentait...

●●● qu'un seul soft sur le salon, mais, dans le style de Dune 2, ce dernier laissait à son spectateur de nombreux espoirs.

Metal Marines — PC / PC CD-ROM

Bonne nouvelle pour tous ceux que l'aventure "wargame" tentait, mais qui n'osaient se lancer dans la bataille, effrayés par l'extrême complexité et austérité de ce genre de soft : Metal Marines viendra en novembre prochain leur proposer une intéressante alternative. Ce jeu de stratégie futuriste se joue en temps réel et met en présence deux forces distinctes, incarnées par des joueurs ou vos bécanes. Le but du jeu est de dénicher puis de réduire à néant les 3 QG de l'adversaire... avant qu'il n'en fasse autant avec les vôtres ! Pour ce faire, vous disposez d'un arsenal complet, composé d'unités de commandos robots, bombardiers, et missiles ballistiques. Bref, ça ressemble un peu à l'excellent Dune 2, mais c'est en SVGA !



Sortie prévue : Novemvre 94

Lucas Arts une fois de plus...



●●● était présent au rendez-vous de ce CES d'été avec une foule de nouveaux logiciels tous plus alléchants les uns que les autres. Nul doute qu'avec Virgin et Sierra, le podium des meilleurs éditeurs sera bien garni l'année prochaine.

Dark Forces — PC CD-ROM

Lucas Arts est peut-être l'éditeur qui présentait les nouveautés les plus sensationnelles au CES de Chicago. La première d'entre elles est un clone de Doom exploitant pour l'occasion les personnages de la "Guerre des Étoiles". Du coup, le scénario de la plus célèbre des trilogies cinématographiques a subi quelques changements pour être adapté au jeu. Vous jouez le rôle d'un agent secret des forces de l'Alliance Rebelle et devez remplir diverses missions de difficulté croissante. Qu'il s'agisse de sabotage, d'évasion ou de cambriolage, vous serez forcément amené à croiser bon nombre de soldats de l'Empire sur votre chemin... Mieux vaut donc garder votre laser à portée de main ! Pour l'instant, malgré les très nombreuses tentatives qui ont été effectuées, personne n'est parvenu à réaliser un logiciel de ce type qui parvienne à surclasser le précurseur, Doom. Peut-être Dark Forces sera-t-il celui-là, car il ajoute à une réalisation de fort belle facture (là, les deux softs font jeu égal) un intérêt de jeu supérieur, grâce à la disparité des missions. Votre personnage dispose de mouvements variés, il lui est possible de sauter, de se baisser et éventuellement de ramper, ainsi que de regarder vers le haut et le bas. L'animation est à la fois fluide et rapide, bref, pas de problème de ce côté-là. Même s'il reste encore, pour Lucas Arts, à régler l'intelligence artificielle des ennemis, le jeu est déjà très intéressant, et il y a fort à parier que Dark Forces sera un hit monumental !

Sortie prévue : Hiver 94



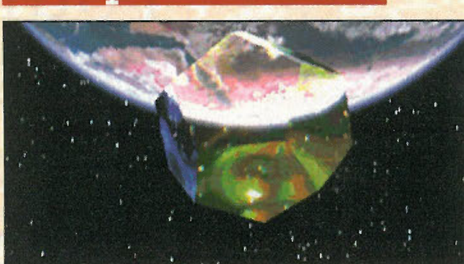
Full Throttle — PC CD-ROM

Avec ce logiciel, Lucas Arts renoue avec la tradition des jeux d'aventures graphiques à la Monkey Island ou Day of the Tentacle. L'histoire se situe dans un futur déglingué en proie à la pénurie, proche de celui de Mad Max. Vous êtes un leader de bande de motards, les Polecats ("les Putois"), une brute épaisse nommée Ben, et vous retrouvez dans une situation assez peu enviable à la suite d'un complot ourdi contre vous. Accusé d'un meurtre que vous n'avez pas commis, vous avez été chassé de la bande par vos copains de toujours et êtes recherché par la police. Il va donc vous falloir retrouver le vrai coupable afin de vous disculper et réintégrer votre position au sein du gang. Les graphismes de Full Throttle sont tout à fait dans le style "dessin animé" des précédentes aventures de l'éditeur américain. Quelques scènes d'action devraient parsemer le jeu : courses sur l'autoroute ou rencontre "amicale" avec une bande rivale, les Vultures.

Sortie prévue : Hiver 94



The Dig — PC CD-ROM



Un produit très ambitieux pour Lucas Arts, une aventure épique dans l'espace. A la tête d'une équipe formée d'astronautes explorateurs, vous êtes envoyé dans l'espace pour tenter de dévier un astéroïde risquant d'entrer en collision avec la Terre. Mai il s'agit là d'un piège tendu par une race d'extraterrestres belliqueux... le scénario a été écrit par Steven Spielberg lui-même ! "C'est quelque chose que j'ai toujours voulu faire. Cette histoire m'a trotté dans la tête durant des années, mais je pensais que le scénario était plus approprié à un jeu vidéo qu'à un film", déclare à ce sujet le metteur en scène le plus célèbre du monde. Sachez que la société d'effets spéciaux de Lucasfilms, Industrial Light and Magic, a également apporté sa contribution à l'édifice The Dig.

Sortie prévue : Début 95







CD INFOS...
Pour éviter les crampes du poignet

Suncom met à la disposition des utilisateurs de compatibles PC l'Axys, un joy avec coussinet "repose-poignet". Le coussinet peut se désolidariser pour en faire un joy normal (qui repose dans la main). On peut toujours en profiter pour s'asseoir sur le coussin. Attention, si c'est le coussin que vous tenez en main, ne vous asseyez pas !

Dynamix a peur...

●●● d'une chose : que le ciel lui tombe sur la tête ! Et comme nulle apocalypse n'est annoncée pour cette année par la Météo Nationale, rien n'empêchera cette division de Sierra On Line de vous proposer une foule de nouveautés d'un niveau, semble-t-il, assez inégal.

Alien Legacy — PC

Alien Legacy n'est pas très impressionnant techniquement parlant, mais il compense cette lacune par un scénario qui semble passionnant. Selon les termes des créateurs du jeu, Alien Legacy est un soft d'"exploration de stratégie et de simulation", ce qui paraît être une bonne recette. Parti à bord de l'UNS Calypso pour tenter de retrouver une colonie perdue dans le système solaire de Caeli, vous allez vous retrouver dans une course contre la montre po... obtenir une invention capitale. Vous all... devoir construire et développer des c...ies lunaires, à la manière de Sim City, ...ssi explorer la surface de planètes ...tre vaisseau spatial.

... prévue : N.C.



Lode Runner — PC / PC CD-ROM / MAC

Pour ceux d'entre vous qui ne connaîtraient pas encore le monument que fut Lode Runner, il s'agit là de l'un des logiciels ayant connu le succès le plus fulgurant à l'époque de l'Apple 2. Vous y dirigez un sprite microscopique qui tente d'échapper à ses ennemis, ou de les enterrer dans les sol, au sein d'un univers de plates-formes et d'échelles. Le soft s'apprête à faire une tentative de come back très bientôt dans une version "réactualisée". Bref, on va bientôt savoir si les concepts les plus antédiluviens peuvent être portés sur les machines d'aujourd'hui avec succès.

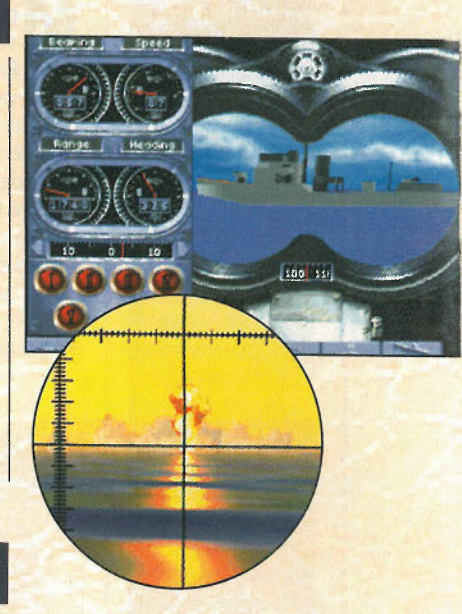
Sortie prévue : N.C



Aces of the Deep — PC

Attendu depuis fort longtemps, Aces of The Deep devrait arriver sur les écrans de nos PC. Si l'on peut a priori penser qu'il s'agit là d'une simulation d'U-boat de plus, on change vite d'avis au premier coup d'œil sur le logiciel. Les graphismes sont très fins, tout en mapping, et fort bien animés. Le flux et reflux des vagues, en particulier, est le meilleur qu'il ne m'ait jamais été donné de voir, c'est à vous donner le mal de mer, et j'exagère à peine! Il reste toutefois à Dynamix à parfaire l'aspect "intelligence artificielle" du logiciel ainsi que sa difficulté, mais si son ramage se rapporte à son plumage, ce sera le phœnix le plus... euh, mouillé.

Sortie prévue : été 94



Battledrome — PC

Vous y dirigez un robot de combat dans le genre de Goldorak et devez triompher en combat singulier avec d'autres mercenaires de métal. Vous configurez votre robot à votre guise. La notice, elle, qualifie Battledrome de jeu en "réalité virtuelle" sous prétexte que les combattants sont représentés en 3D. Tsss, tsss, alors comme ça, la réalité virtuelle existe en fait depuis toujours, depuis Flight Simulator 1, pour être précis, et on ne le savait pas ?

Sortie prévue : printemps 94





Américan Laser Games...



●●● est un éditeur qui a de la suite dans les idées ! À l'instar de Readysoft et de ses Dragon's Lair et autres Space Ace à répétition, ALG exploite le filon (!) Mad Dog McCree jusqu'à plus soif. Les prochains mois vont donc nous apporter de la mitraille en quantité industrielle, de quoi chauffer votre souris à blanc !

Space Pirates PC CD-ROM / 3DO

Mad Dog se déroulait dans les plaines du far-west, à une époque chère à Clint Eastwood, Space Pirates va vous emmener droit vers le futur, à la poursuite de l'infâme Capitaine Talon (rien à voir avec l'érudit prénommé Achille) et de sa horde de pirates sanguinaires. Le but sera de libérer de malheureux colons pris en otages, puis de collecter suffisamment de cristaux pour charger votre canon "star-splitter", seule arme capable de venir à bout de cet Attila des temps modernes.

Sortie prévue :été 94



Crime Patrol PC CD-ROM / 3DO

Et hop ! Quand y'en a plus, y'en a encore ! Cette fois, l'action se déroule de nos jours, vous êtes un jeune policier qui allez tenter de prendre du grade en dégommant tout ce qui vous paraît louche. C'est ainsi que, de petits truands et délinquants, vous irez jusqu'à pourchasser des terroristes et des gangs de malfrats lorsque votre galon vous le permettra.

Sortie prévue : Septembre 94

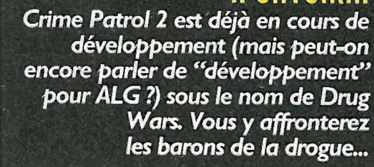


Mad Dog Mc Cree II PC CD-ROM/3DO

A tout seigneur, tout honneur, commençons donc avec la suite du titre ayant popularisé ALG. Sous-titré "The Lost Gold", MDMC2 va vous mettre sur la piste d'un trésor perdu (vous voyez, quand je vous parlais de filon) près du Mexique. Bien entendu, vous devrez y affronter de nombreux bandits et indiens, ainsi que Mad Dog et ses hommes, avides de revanche après l'affront subi dans le premier épisode.

Sortie prévue :été 94





A SAVOIR...

Crime Patrol 2 est déjà en cours de développement (mais peut-on encore parler de "développement" pour ALG ?) sous le nom de Drug Wars. Vous y affronterez les barons de la drogue...

CD NEWS... Patrimoine Digital

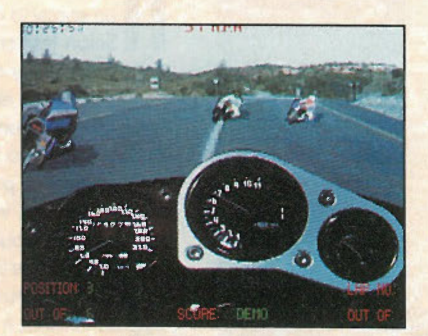
World Library Inc, dont le nom laissait déjà présager d'une mégalo en phase terminale, a décidé de s'attaquer au "Livre du Grand Tout" avec l'Histoire de la Civilisation. De Lascaux à nos jours, 15 000 ans d'histoire mondiale en 11 volumes (en anglais) constituent un projet réjouissant. Facile d'être archéologue, dans le futur.



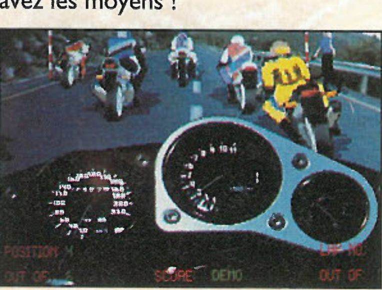
Surprise sur le stand d'Accolade...

●●● (alors que ce "traîtreux" éditeur semblait avoir depuis bien longtemps retourné sa veste et lâché les micro-ordinateurs pour se tourner vers le marché, plus lucratif, des consoles)un jeu à destination des PC (impressionnant, de surcroît) était en démonstration ! Signe des temps ?

Cycle Mania PC CD



Cycle Mania (titre provisoire) n'est rien de moins que la plus belle course de motos jamais réalisée sur PC ! La raison en est simple : ce dernier est réalisé sur CD-ROM, et tire parti des capacités de stockage offertes par ce support pour y inclure plus de 200 Mo de vraies routes filmées puis digitalisées ! Le résultat est assez impressionnant, car Accolade est parvenu à garder une bonne vitesse d'animation en dépit du chargement constant des décors. Pour allonger sa durée de vie, Cycle Mania dispose de cinq parcours différents, situés dans le désert, la forêt, ou serpentant au cœur des montagnes. À noter que lesdits parcours sont réellement exploités aux États-Unis pour des courses de motos parfaitement illégales ! Six types de véhicules différents vous sont par ailleurs proposés, que vous pourrez par la suite customiser à votre guise... si vous en avez les moyens !





SHOPPING...

Interactif... très actif

Computer Athlete propose quatre appareils de gymnastique pouvant se coupler à un PC (encore lui !) via la prise joy. Selon l'engin choisi, vélo d'appartement, tapis roulant ou simulateur de marche à pied, vous diposez de différents logiciels en rapport avec ledit appareil. Et hop, l'effort que vous faites se traduit immédiatement à l'écran par un coureur cycliste pédalant comme un taré (en fait comme vous), un marathonien, un coureur de ski de fond, etc. Chaque appareil est vendu avec cinq "jeux", mais peut également fonctionner sans ordinateur. De plus, c'est pas très cher : de 600 à 1 500 F pour le plus compliqué. Allez, on vous donne le téléphone : 614.279.45.06. par le 19/1

Chez Virgin...

••• comme d'habitude, beaucoup de produits en préparation, et non des moindres ! Avec Creature Shock, Nascar Racing et 11th Hour, l'éditeur anglais se prépare des lendemains qui chantent.

Creature Shock — PC CD-ROM



Creature Shock est un shoot'em up en 3D composé de deux phases distinctes. Tantôt vous vous trouvez à bord de votre vaisseau, dans une vue "poursuite" (la caméra est placée juste derrière votre astronef), et vous devez combattre de nombreux chasseurs appartenant à une race extraterrestre hostile, tantôt vous devez en sortir pour aller explorer une planète. Vous traversez alors de nombreux couloirs et tombez régulièrement nez à tentacule avec une foule de créatures que vous allez devoir affronter à l'aide de votre pistolet laser. Chacune d'entre elles possède un point névralgique qu'il vous faut découvrir afin d'y ajuster vos décharges.

Sortie prévue : Novembre 94

The 11th Hour — PC CD-ROM / Mac CD-ROM / 3DO

Sous cette énigmatique appellation se cache la suite du non moins énigmatique 7th Guest. Après le succès colossal remporté par ce dernier, il était logique que Trilobyte, son créateur, se remette à l'ouvrage pour nous mitonner un deuxième épisode. L'histoire se déroule à nouveau au sein du sinistre manoir hanté d'Henry Stauff, soixante-dix ans après The 7th Guest (bigre, comme le temps passe, j'aurais juré que ce dernier n'était sorti que l'année dernière !), où vous enquêtez sur une étrange série d'assassinats. Sachez toutefois que toutes les pièces de la demeure ont été intégralement redessinées (calculées, devrais-je dire) pour bénéficier des progrès effectués entre-temps. Pour ce deuxième volet, ce n'est pas moins de 60 minutes de vidéo qui ont été tournées afin de représenter vos rencontres avec les quelque 18 personnages du jeu. Bonne nouvelle pour les possesseurs de carte MPEG, 11th hour sera également disponible en version Full Motion, passant ainsi à une cadence, pour le moins honnête, de 30 images par seconde. Enfin, dernier cadeau de Virgin, au-delà des 2 CD enfermant la totalité du jeu, un troisième disque compact sera fourni contenant toutes les musiques du soft, composées par le célèbrissime The Fatman.

Sortie prévue :été 94



Nascar Racing — PC / PC CD-ROM

Nascar Racing est le tout dernier jeu de Papyrus Software, les auteurs du désormais fameux Indycar Racing. À l'instar de ce dernier, Nascar est une simulation pure et dure, très loin du jeu d'arcade. Rappelons à cette occasion que le NASCAR est une discipline du sport automobile américain, mettant en lice des voitures bien plus lourdes et renforcées qu'une formule Indy. C'est l'équivalent aux États-Unis de notre Super Tourisme européen (vous savez, les caisses que conduit Tom Cruise dans le film "Jours de tonnerre" ?), et le pilotage y est naturellement radicalement différent de celui d'une monoplace. Chacun des circuits présents a été filmé d'avion, afin de recréer les tracés à la perfection. Graphiquement, la chose est toujours aussi précise, grâce au système "3D Super Texture" mis au point pour Indy, et il vous est possible de redécorer votre engin à l'aide d'un "kit design" fort sympathique. Enfin, la version CD exploitera des graphismes en SVGA (640X480) 256 couleurs de toute beauté. C'est Casque Noir qui va être heureux !

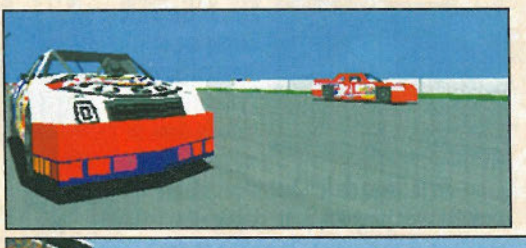
Sortie prévue :hiver 94

Flight Unlimited — PC

Flight Unlimited n'ambitionne rien de moins que de devenir la référence absolue en matière de simulation de vol acrobatique ! Et en effet, le bougre ne manque pas d'arguments pour cela. Le graphisme digitalisé est absolument superbe, le paysage est d'un réalisme jusqu'alors inconnu. Mais surtout, c'est la gestion du casque VFX1 (voir encadré "réalité virtuelle") qui est son principal atout. À l'aide de ce périphérique, il est possible, tout en volant, de tourner la tête dans tous les sens pour admirer le terrain alentours. Fabuleux !



Sortie prévue : fin 94





A SAVOIR...

Dernière info du jour concernant Virgin : l'éditeur américain envisage, "suite à la demande populaire" (sic), de sortir une collection de CD audio regroupant les meilleurs morceaux des musiques des jeux Westwood. Le premier volet de "Sounds of Westwood" devrait être Lands of Lore suivi de Kyrandia, puis de Hands of Fate. Enfin, Dune 2 viendra clore temporairement la liste de ces rééditions.

Hi Tech se livre...

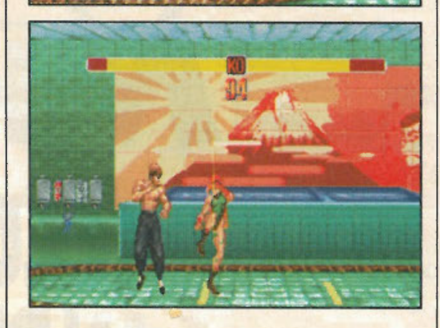
●●● cette année à un exercice des plus périlleux : adapter des logiciels résolument "consoles" sur PC ! Va falloir cravacher, les gars !

Super Street Fighter II — PC

Ca y est, c'est reparti ! Avec la prochaine sortie (Noël 94) du film de Jean-Claude Van Damme "Super Street Fighter", la bastonmania va de nouveau débarquer sur notre planète. Super Street Fighter II, quant à lui, est l'adaptation officielle sur micro de la nouvelle version du jeu d'arcade de Capcom. Rappelons que ce dernier comporte de nouveaux décors ainsi que quatre nouveaux adversaires, en sus des habituels Honda, Chun Li et autre Guile. Merci qui ? Merci Jean-Claude !!

Sortie prévue : Automne 94





Mega Man X — PC

Décidément, Hi Tech fait dans la japoniaiserie ces temps-ci, puisque le deuxième titre en préparation chez cet éditeur est Mega Man X, un jeu déjà sorti sur consoles, tiré du dessin animé à grand succès en provenance du pays du soleil levant. Vous allez donc prendre le contrôle de ce super héros à l'armure en titanium, et tenter de sauver le monde. La routine, quoi ! Un coup de bol de plus pour Hi Tech, la sortie du jeu sera précédée de peu par celle de la – longuement attendue – série télévisée mettant en scène ce personnage. Merci qui ? Merci Jean-Cl... ah non, pas là !

Sortie prévue : Hiver 94

Riche et célèbre, ID Software...

●●● remet le couvert avec une nouvelle version de son fameux Doom. Certes, ce dernier est un jeu fantastique, mais tout cela ne sent-il pas un peu le réchauffé ?

Doom II — PC / PC CD ROM

Tout va bien pour ID Software, les développeurs de Doom ! Quand ils ne programment pas, ces joyeux texans font des concours de Ferrari Testarossa. Or, il se pose un problème : John Romero, le programmeur, ne possède qu'une seule (quel minable !) Testarossa, tandis que son graphiste s'en est payé deux avec la recette de Doom (authentique !). Conclusion : John s'est vite remis au boulot pour nous préparer un Doom II qui permettra peut-être d'égaliser au score. Un petit conseil au passage : John, la prochaine fois, achète une Diablo ! Force est de constater que Doom II ressemble plus à un data disk évolué qu'à une véritable suite. Cela étant, bon nombre d'entre vous vont sans doute attendre avec impatience la sortie de cette vraie/fausse suite. Et payer une nouvelle Testarossa à John Romero.

Sortie prévue : N.C.

A SAVOIR...

Signalons également chez Sir Tech la prochaine sortie d'un CD répondant au nom de Wizardry Trilogy 2. Il s'agit d'une compilation regroupant les trois derniers titres en date de la série, à savoir : Heart of Maelstrom ; Bane of the Cosmic Forge et Crusaders of the Dark Savant. De quoi patienter jusqu'à la sortie de... Wizardry 8, prévu pour le printemps 95 !

Sir Tech, coincé...

●●● depuis plus de deux ans sur le développement de Jagged Alliance, ne présentait hélas toujours pas ce très attendu jeu de rôles stratégique au CES. Mais cela ne l'a pas empêché de vous concocter quelques nouveautés pour vous faire patienter...

Star Trail — PC / PC CD ROM

Star Trail est en réalité la suite de Realms of Arkania, les afficionados de la série retrouveront donc avec plaisir le monde enchanté du premier épisode, ses orques assoiffés de sang et autres périls multiples. En tout, c'est plus de 50 monstres différents qui vous attendent pour tenter de vous empêcher de récupérer deux items dont l'extrême puissance magique confère à leur possesseur un pouvoir infini, j'ai nommé la Pierre de Salamandre et la fameuse épée Star Trail. Côté réalisation, on nous promet une visualisation 3D mappée dans le style d'Ultima Underworld pour les déplacements ainsi qu'une vue isométrique lorsque surviennent les combats (résolus par tours). En plus de tout cela, la version CD-ROM du logiciel comportera également de nombreuses séquences cinématiques ainsi que des dialogues "parlés". Bref, voilà des heures entières d'aventure en perspective pour les six héros qui composeront votre groupe.

Sortie prévue : Automne 94





CD NEWS...
Multimedio

Après "JFK Assassination" – titre CD-ROM PC consacré à l'assassinat de Kennedy –, "Medio Multimedia" s'attaque à un autre grand mythe avec Jets : les pilotes d'essais et leurs drôles de machines. Doté d'une présentation agréable, cette base de données multimédia s'annonce sans défaut ni génie, c'est-à-dire clinquante et lisse comme son brillant support. Également au catalogue de l'éditeur, "Architecture", prétexte artistique à de grandes balades dans des représentations 3D des principaux temples antiques. Super ! Quand tout le monde sera équipé de CD, on pourra visiter le véritable Parthénon sans se faire marcher sur les pieds !



Media Vision, en dépit...

●●● de ses récents déboires (cf. Joystick n° 51, News, "Malversations chez Media Vision"), poursuit ses efforts sans relâche et prépare des softs des plus impressionnants.

Quantum Gate II — PC CD ROM

Quantum Gate II n'est certes pas le moindre d'entre eux, avec ses graphimes SVGA mêlant adroitement décors 3D en images de synthèse précalculés et séquences vidéo en Full Motion. C'est donc l'occasion idéale de retrouver l'infortuné Drew Griffin, un jeune soldat héros du premier épisode. Lors de l'affrontement final de ce dernier, Drew avait été blessé, Quantum Gate II reprend les choses en main à l'instant ou il se réveille. Et paf, d'entrée, il apprend que la race d'insectes hostiles qu'il a affrontés lors du premier volet, n'étaient en fait que de pacifiques humanoïdes ailés. Mais est-ce bien là la vérité ? À la manière d'un film d'Hitchcock, QGII joue au chat et à la souris, baladant le joueur de certitudes en surprises et rebondissements incessants. Les deux camps qui s'affrontent vont tenter de s'approprier son soutien par tous les moyens, et le joueur est constamment confronté à la difficile question de savoir si son interlocuteur est en train de la manipuler, ou si ce qu'il recueille comme information est digne de foi. Selon Media Vision, il existe un grand nombre de fins possibles dans Quantum Gate II, le scénario évoluant de manière radicalement différente selon les décisions que vous prenez. Bien sûr, il faudra attendre pour voir si le jeu tiendra toutes ses promesses, mais d'ores et déjà, l'originalité de son concept a le mérite d'attiser notre curiosité.

Sortie prévue : Automne 94



The Daedalus Encounter — PC CD ROM

Deuxième titre en préparation chez Media Vision, Daedalus Encounter est également un jeu d'aventure articulé autour de séquences vidéo digitalisées. L'action se déroule au XXIIe siècle, vous y jouez le rôle d'un ex-navigateur de la flotte terrienne dont le corps a été détruit lors de la Grande Guerre Interstellaire. Fort heureusement, votre cerveau a pu être préservé (quoi qu'à la réflexion...) et placé dans une machine capable de vous maintenir en vie. Aujourd'hui, c'est à vous de renvoyer l'ascenceur en tentant de sauver deux de vos camarades, Ari et Zack, prisonniers d'un gigantesque vaisseau alien. Techniquement, le soft semble très impressionnant, avec des graphismes en SVGA d'une qualité exemplaire ainsi que ses sons et dialogues digitalisés. Pour incarner Ari et Zack, Media Vision n'a pas hésité à faire appel à des comédiens professionnels relativement connus. La très accorte Tia Carrere (vue dans "Wayne's World, et bientôt "True Lies", le prochain film d'Arnold Schwarzenegger) hérite donc du rôle d'Ari, tandis que Christian Bocher (aperçu dans "Les aventures de Christian Bocher et de son petit déjeuner", où il jouait un corn flake) est Zack. Selon les propre termes de Tia Carrere, tourner pour Daedalus Encounter a été une expérience très enrichissante. "J'ai besoin de savoir quelle direction prendra l'industrie des loisirs dans l'avenir, et c'est une évidence, le futur sera interactif".

Sortie prévue : Automne 94







Coolsville — PC CD ROM

Voici un soft assez atypique, une aventure basée principalement sur l'humour et le jazz. Votre but sera de sauver Coolsville, la ville la plus cool de l'univers, où chaque habitant est un musicien de Jazz. Or, Coolsville est dirigée par un conseil de six gourous, qui se réunissent chaque année pour le fameux "Great Gig" (texto, "le grand bœuf"), un concert qui fournit à la cité son énergie pour les 365 jours à venir. Problème de taille, l'un des six gourous semble avoir été enlevé, il n'appartient dès lors plus qu'à vous de tenter de le retrouver avant l'échéance fatale du Great Gig. Loin de l'aspect très cinématographique de Quantum Gate ou Daedalus Encounter, Coolsville exploite des graphismes dans le style "cartoon", bien plus en rapport avec le thème du soft.

Sortie prévue : Automne 94

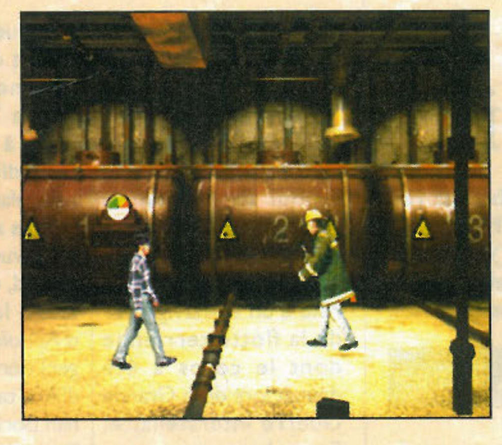






Merit Software, l'éditeur qui monte...







●●● qui monte, semble détenir parmi ses logiciels en préparation, de potentiels monstrueux hits. Mais jetez plutôt un œil sur les photos qui suivent et faites-vous votre propre opinion !

Harvester

PC CD-ROM

Attention, voilà un logiciel qui risque de faire vraiment très mal ! De tous les produits que nous avons eu l'occasion d'admirer durant le CES (et Dieu sait qu'il y en avait d'impressionnants !), Harvester est certainement l'un de ceux vers qui va notre préférence. Déjà, son créateur est loin d'être un illustre inconnu, puisqu'il s'agit de Gilbert Austin, responsable de produits comme Wing Commander II & III, de Strike Commander ainsi que de Privateer, ce ne sont pas les moindres des références ! Pour Harvester, Glbert Austin a momentanément quitté l'univers des simulations de vol pour s'aventurer (c'est le cas de le dire) dans les eaux troubles du film fantastique interactif. Si j'emploie ce terme, généralement largement galvaudé, c'est en connaissance de cause, car le scénario d'Harvester est tout à fait digne de celui de bon nombre de films d'horreurs. Tout commence alors que vous vous réveillez, frappé d'amnésie, au cœur de la petite ville d'Harvest. Cette dernière ressemble en tout point à n'importe quel petit patelin perdu au fin fond des États-Unis, avec ses petits pavillons blancs géométriquement disposés. Vous réapprenez peu à peu à connaître tout ses gens qui sont censés vous être proches, vos parents, votre petite amie, qui fréquente le même collège que vous... Pourtant, très vite, les événements vont se précipiter et vous allez découvrir qu'Harvest recèle bien des surprises derrière son apparente sérénité. Un jour que vous rendez visite à l'élue de votre cœur, vous trouvez sa maison vide de toute présence. Ou plutôt vide à l'exception d'un crâne auquel est délicatement attachée une colonne vertébrale, le tout reposant sur le lit ! Votre effroi grandit encore lorsque vous constatez qu'en dépit de vos cris d'alarme, personne à Harvest ne semble effrayé, ni même surpris par votre macabre découverte. Vous décidez alors de tenter vous-même d'éclaircir ce mystère, et allez vivre la plus traumatisante des expériences...

Bref, voilà de quoi donner des cauchemars aux plus endurcis d'entre vous, d'autant que la réalisation d'Harvester semble être à la mesure de son scénario. En effet, tous les décors qui composent le jeu ont été précalculés sur de puissantes stations graphiques, et le résultat, restitué en SVGA, est tout simplement sublime ! Là-dessus viennent se greffer des séquences vidéo digitalisées, chacun des personnages du jeu ayant été "rotoscopé" (filmé dans toutes les positions afin de réaliser les sprites). Bien évidemment, cet environnement sera complété par des dialogues intégralement digitalisés, ainsi que diverses musiques directement lues par le CD. Plus réaliste, tu meurs !

Le soft mélange adroitement aventures et scènes d'arcade, car vous serez fréquemment amené à vous battre contre les horreurs sans nom qui fréquentent votre univers. Selon Merit, il s'agira là des séquences de combat les plus sanglantes, les plus réalistes jamais vues sur un micro-ordinateur. Mais cela, il ne nous sera possible d'en juger qu'en septembre...

Sortie prévue : 30 Octobre 94

SHOPPING
L'a le son de piano



On vous en avait déjà parlé il y a quelque temps : il s'agit d'un kit regroupant une carte Gravis UltraSound, un clavier Midi sensitif (plus vous appuyez fort et plus le son est important), une paire de haut-parleurs et un soft d'apprentissag e "MusicWare Piano" en 200 leçons sous Windows.

CD NEWS



Bonjour les clips

Après s'être fait connaître avec son encyclopédie Multimédia, Compton se lance à la poursuite des charts avec le CD PC et Mac John Lennon : Imagine, dédié à l'accordéoniste Yvette Hor... Pardon ? Ah oui, petite erreur : dédié à John Lennon. Au programme, documents, musiques et biographies en anglais.

Gilbert Austin, concepteur d'Harvester

Joystick : Après vous être fait un nom grâce à des produits tels que Privateer ou Wing Commander II, n'était-il pas plus facile et surtout moins risqué pour vous de faire une autre simulation de vol plutôt que votre premier jeu d'aventures ?

Gilbert Austin : Bien sûr que cela aurait été bien plus facile ! J'ai travaillé sur tant de logiciels de ce type que je pense maintenant avoir acquis une idée assez précise de la manière dont ils fonctionnent. Mais d'un autre côté, jouer constamment la sécurité n'est pas très drôle, j'aurais vite sombré dans la routine. J'ai donc voulu faire quelque chose d'original, qui me poserait de nouveaux problèmes, aussi bien en tant que programmeur qu'en tant que scénariste. Merit Software et Future Vision m'ont donné carte blanche pour faire absolument tout ce que je voulais, et lorsqu'on vous offre une telle opportunité, vous n'avez aucune envie de la gaspiller en faisant quelque chose d'ordinaire, croyez-moi ! Absolument personne, qu'il ait aimé ou détesté Harvester, ne pourra dire qu'il s'agit d'un soft sans originalité !

Joy : Quelles ont été les plus grandes difficultés que vous ayez rencontrées pour réaliser Harvester ?

G.A : La programmation a été assez difficile. Harvest est une "vraie" petite ville, qui fonctionne même lorsque vous n'êtes pas là. Changez une petite chose à un endroit, et ce sont bien d'autres choses qui évolueront également ailleurs. Garder en permanence une trace de ce qu'accomplit le joueur, des tours que prennent les dialogues pour faire évoluer le monde d'Harvest dans un sens ou dans l'autre, est un "cauchemar non-linéaire" que je ne souhaite pas à mon pire ennemi ! Quand le logiciel sera totalement terminé, je pense que je vais faire de telles foires que la décence m'interdit de les détailler ici (rires) !

Joy : Le tournage de nombreuses scènes avce des acteurs professionnels, guère habitués à travailler pour ce type de média, s'est-il déroulé sans heurts ?

G.A : Si, cela a également posé pas mal de problèmes. Je pense que chaque réalisateur de cinéma doit à la fois, comme moi, adorer et détester se retrouver derrière la caméra. Certes, la possibilité de retranscrire sur un support tangible toutes vos idées est assez grisante, mais il est assez difficile de s'en souvenir lorsque l'on tourne sa vingtième scène de la journée, et qu'il est minuit ! Il m'a par ailleurs été très difficile de faire comprendre ou admettre exactement ce que je voulais obtenir aux acteurs. Ce n'est pas qu'il soit difficile de travailler avec eux ou qu'ils soient mauvais – ils ont en réalité été assez brillants – mais j'avais une idée si précise de ce que je voulais obtenir, aussi bien visuellement qu'en termes d'émotion, que les pauvres ont dû non seulement rejouer chaque scène de nombreuses fois, mais également prendre le temps de revoir avec moi chaque séquence, image par image. J'aimerais être moins maniaque, mais c'est ma nature et je ne puis la changer !

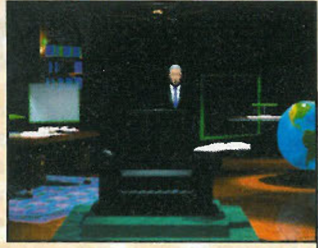
SHOPPING

Maître, les gaz !

Le leader du joystick compliqué sort un nouveau modèle baptisé : F-16 FLCS, réplique exacte d'un manche de pelle... euh de F16. Il dispose entre autres d'un bouton "chapeau chinois" à huit contacts, de deux niveaux de trims et d'une floppée de boutons judicieusement placés. Disponible dès le mois prochain.



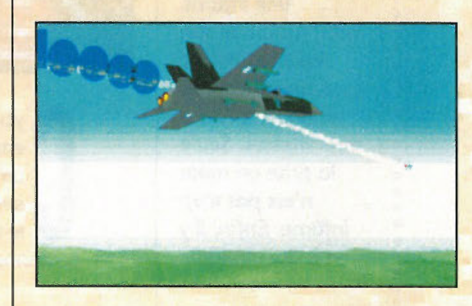
Cyber Judas — PC CD ROM



Vous êtes le président des États-Unis d'Amérique. Si, si, ne niez pas, on vous a reconnu ! Dans un futur très proche, vous contrôlez la quasi-totalité du monde (ces Américain alors, dès que l'on tourne le dos, ils conquièrent le monde !) à travers un réseau dénommé Cyberspace. À votre disposition, un cabinet de six conseillers présidentiels pour vous aider à prendre les décisions les plus pertinentes. Seulement voilà, l'un d'entre eux est un traître ! Son objectif est de vous détruire, vous éliminer afin de s'adjuger vos fonctions. Dans Cyber Judas, il vous faudra vous tenir constamment sur vos gardes, tenter de séparer la vérité du mensonge et découvrir le traître, faute de quoi vous connaîtrez une fin, disons, prématurée. Merit compte sur son environnement 3D assez réussi suffisamment de nombreuses musiques et voix digitalisées, pour faire de Cyber Judas un hit. Réponse dès la fin septembre...

Sortie prévue : 30 Octobre

Fighter Wing — PC CD-ROM



Fighter Wing est sans doute le plus beau de tous les simulateurs de vol jamais vu sur PC, on croirait presque qu'il tourne sur une station Silicon Graphics ! Développé en Russie par Gemsoft Corp., ce dernier exploite, pour la restitution des graphismes 3D temps réel, le mode SVGA 800X600 : c'est dire si les graphismes sont fins. Pour ne pas se fermer le marché "grand public", Fighter Wing dispose de trois modes de difficultés, ce qui permet de passer à volonté du shoot'em up 3D à la simulation de vol sans aucune difficulté. Selon Merit, tous les avions de chasse actuels seront présents, prêts à vous emmener dans les coins les plus "chauds" de la planète. Enfin, le soft devrait comporter une option "réseau local" afin de permettre à 16 joueurs de se connecter simultanément et de s'affronter !

Sortie prévue : 20 Octobre

Psychotron — PC CD-ROM / PC CD-ROM MPEGROM



Autre produit ambitieux à venir chez Merit Software, The Psychotron est un film interactif fonctionnant sous Windows. Le scénario est articulé autour des événements suivants : La Russie, au bord de la faillite financière, se voit contrainte de vendre aux USA le résultat de 50 années de recherches dans le domaine des perceptions extra-sensorielles, son Psychotron. Hélas, durant le transfert, la machine infernale disparaît, et il va vous falloir retrouver les coupables et récupérer cet appareil servant à contrôler les cerveaux humains à distance. Ce sont plus de 60 minutes de vidéo digitalisée en SVGA qui vous attendent dans The Psychotron, ainsi que de nombreux dialogues digitalisés, ainsi que des douzaines d'animations 3D précalculées. Reste à savoir si l'interactivité du soft sera suffisamment développée pour que cela soit autre chose qu'une très belle coquille vide...

Sortie prévue : Eté 94

Sous la bannière d'Interplay...

SHOPPING
L'invasion des PAD



Force est de constater que l'infâme joypad (la manette, pas le magazine) est en train d'envahir le monde du PC. STD, spécialisé jusqu'alors dans les infâmes accessoires pour consoles, propose une infâme adaptation de son infâme ProPad avec deux boutons et un AutoFire à trois vitesses. Seule la prise en main n'est pas trop infâme. Enfin, il y en a qui aiment...

A SAVOIR...

- Seil Sheinberg, PDG de la société de production MCA (appartenant à Universal) qui vient d'acquérir de nombreuses parts d'Interplay a déclaré : "Nous avons passé ces dernières années à étudier minutieusement l'industrie des logiciels interactifs, mais très vite Interplay a été identifié comme la nouvelle étape de MCA", et "Je suis vraiment enthousiaste de savoir qu'Interplay a maintenant à sa disposition la base de données de MCA (livres, disques, films, etc.)". Et ils vécurent heureux et eurent beaucoup de petits CD...

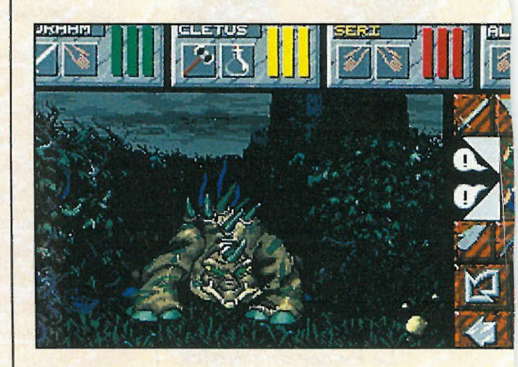
- Après Simant, c'est au tour de Simearth de se voir transposé sur CD. Rappelons que Simearth est un logiciel vraiment passionnant, mais sans doute le plus complexe des jeux vidéo jamais réalisés. L'adjonction d'un guide et d'un tutorial pour le joueur ne sera donc pas du luxe, c'est sûr !

Dungeon Master II, The Legend of Skullkeep — PC

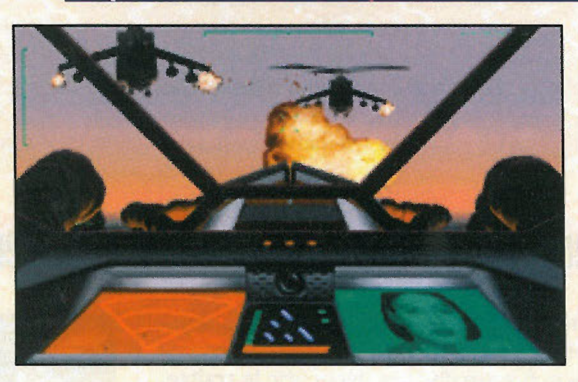
Ce deuxième volet comporte de nombreuses améliorations. Ainsi, l'interactivité avec les autres personnages a-t-elle été approfondie (fini le "un couloir-un monstre-un combat"), et l'action ne se déroule plus seulement à l'intérieur de sombres souterrains, mais également en extérieurs. Et à ce propos, DM gère maintenant la météo, et celle-ci influence le comportement et la résistance de vos personnages. Enfin, on dénombre un nouveau sort, faisant office d'auto-mapping afin d'éviter d'avoir à cartographier tous les niveaux comme ce fut le cas avec le premier épisode.

Sortie prévue : 1994 (!)

●●● **les adaptations sur CD des hits de Maxis et les très attendus Dungeon Master 2 (si!) et Stonekeep. Voilà un stand qui ne manquait pas d'attractions!**



Cyberia — PC CD-ROM



Cyberia vous emmène droit vers un futur guère reluisant. La pauvreté et le terrorisme frappent sans compter, la violence est partout et notre civilisation semble être réellement au bord du gouffre. C'est dans ce contexte que l'on retrouve par accident, sous une épaisse couche de neige en Asie, une arme aussi ancestrale que terrifiante. Cette dernière fut construite, au temps où régnaient paix et prospérité, par de géniaux savants sous le nom de code de Cyberia. La course peut s'engager... Entièrement réalisé en 3D, Cyberia bénéficie de nombreux angles de vue différents ainsi que de scènes cinématiques pour renforcer l'impression du joueur de participer à un film interactif.

Sortie prévue : N.C.

Kingdom : The Far Reaches
Standard : PC CD-ROM / 3DO

Le logiciel conte votre quête d'une amulette magique connue sous le nom de "La Main" et qui fut brisée en cinq morceaux dissimulés aux quatre coins du Royaume. L'artefact n'assurant plus au bon peuple sa protection, le mal arrive en force, sous la conduite du sorcier Torlok, et les temps s'assombrissent sérieusement pour les honnêtes gens. Votre but est donc de rassembler les cinq morceaux brisés afin de chasser Torlok du pays. À chaque fois que vous vous rendez quelque part, un petit dessin animé en Full Motion Video intervient pour faire le lien avec l'histoire. Ces derniers sont de toute beauté, mais nous n'avons toujours pas pu admirer la moindre séquence "jouée" par l'utilisateur. Il convient d'être prudent...

Sortie prévue : Octobre 94

Simant CD — PC CD-ROM



Ce ne sont pas moins de 20 minutes de vidéo capturant la vie des fourmis noires "Pogo" du désert qui vous seront restituées. De plus, vous aurez maintenant l'appui d'un guide, sous la forme de la charmante et 3D modelée Simantha. Bref, vous aurez à la fois un logiciel passionnant et une encyclopédie sur les fourmis.

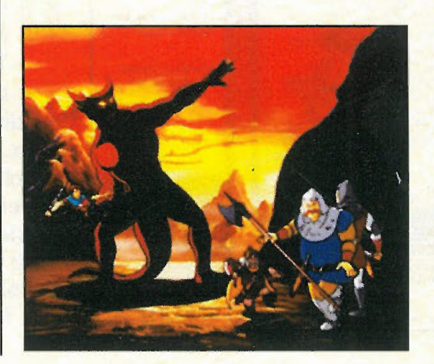


Sortie prévue : Fin 94

Jetfighter III — PC

Depuis plus de deux ans, Bob Dinnerman et son équipe travaillent d'arrache-pied à la conception de la troisième mouture du simulateur de vol Jetfighter. On nous promet pour cet hiver un nouveau système de 3D Rendering "révolutionnaire", une gestion de la météo et des nuages très réaliste, et une vitesse d'animation phénoménale, le soft étant développé à 100 % en assembleur 32 bits (phénomène ô combien rare sur PC). Il fait la vaisselle, aussi ?

Sortie prévue : Hiver 94



Sierra On Line...

••• fidèle à son label de qualité, nous prépare des logiciels qui pourraient bien, si l'avenir confirme tout le bien que nous en pensons, cartonner sec sur les étals de nos revendeurs.

Capitol Punishment PC

Conçu par Al Lowe, le géniteur de la série des Larry Laffer, Capitol Punishment propose aux bons citoyens que vous êtes de se défouler enfin sur la classe politique... et cela de manière tout à fait légale. Tout ce que vous aurez à faire est de sélectionner vos têtes de Turc favorites, et le logiciel se chargera sous peu de les ridiculiser ! Vous pourrez ainsi vous adonner aux joies du "politician slamming", littéralement le "passage à tabac de politicien", un passe-temps très prisé chez le contribuable moyen. Une option prévoit même de sélectionner ses préférences politiques en début de partie, afin que le soft évite de heurter vos sensibilités. Bref, ça devrait être hilarant mais...

Sortie prévue : Septembre 94



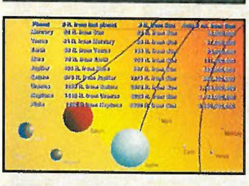


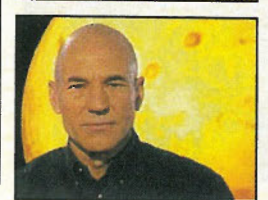
CD NEWS

Interactif ?

Ivi Publishing annonce "Weekend Home Project", "Eco Ranger" et "Next Step" : pour mars ? Passons sur "Weekend Machin", sorte de fourre tout Multimédia inspiré de "Hometime", émission ricaine mélange de "Nicolas le Jardinier" et "Bricoloisir". "Eco Ranger", prouvant une fois de plus que la récupération est le nerf de l'écologie (et que la récupération de l'écologie en est la mise en abîme la plus opportuniste), permet de découvrir des espèces en voies de disparition au travers d'un "jeu éducatif" qui vous demande de gérer une réserve. C'est beau, mais attendons le produit final pour juger. Même remarque concernant Next Step, qui permet de se balader dans 600 Mo de données relatives à l'exploration de Mars, pimentés de scènes animées, le tout présenté par Patrick Stewart, chaleureux Commandant Picard de la série "Star Trek Next Generation".







King's Quest VII PC CD-ROM





Voici sans doute le jeu le plus attendu parmi la moisson Sierra que nous vous présentons ici. Chaque arrivée d'un nouveau King's Quest est toujours un événement majeur, et ce n'est certainement pas ce septième épisode qui va déroger à la règle. Comme il se doit dans un soft estampillé "Roberta Williams", le scénario est particulièrement travaillé et assez consistant. Mais pour une fois, ce n'est pas là que réside l'atout principal de King's Quest VII, mais bien dans l'éblouissante qualité de sa réalisation. Les graphismes, en Super VGA, sont d'une finesse et d'une précision auquelle on aurait eu du mal à croire il y a un an encore. En l'état actuel des choses, il est hélas impossible de juger de la qualité de l'animation, car nous n'avons pu apercevoir que des écrans fixes, mais il faut bien reconnaître qu'il y a là de quoi nous mettre en appétit ! Pour Sierra, en tout cas, le doute n'est plus permis, puisqu'on n'hésite pas à annoncer "une animation de la qualité d'un film" ainsi qu'une "mémorable œuvre musicale, enregistrée par un grand orchestre". Et les chevilles, ça va ?

Sortie prévue : Novembre 94

A SAVOIR...

En plus des trois projets présentés ci-avant, Sierra se propose de sortir plusieurs compilations sur CD-ROM à l'occasion de son 15e anniversaire. Trois "anthologies" seront ainsi disponibles regroupant tous les épisodes de King's Quest (1 à 6), Space Quest (1 à 5) et Leisure Suit Larry (1 à 6). Les deux premiers cités devraient être disponibles à l'heure où vous lirez ces lignes, tandis que le troisième sortira en novembre 1994.

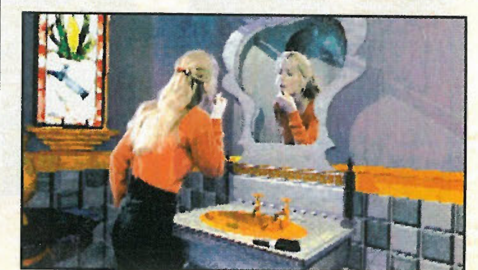
Phantasmagoria PC CD-ROM

Avec Phantasmagoria, Sierra se lance à corps perdu dans un style qu'il n'avait jamais exploré jusqu'alors : l'épouvante. J'entends par là de l'authentique fantastique, sans rivières de sang dégoulinant partout, mais avec une insupportable tension sous-jacente. Le scénario (signé Roberta Williams) est du reste digne des divers Amityville et autre Shining, puisqu'il conte l'installation d'un jeune couple dans un manoir du XIXe siècle et la lente dégradation de leurs rapports sous l'emprise de forces maléfiques. Vous en dire plus serait trop déflorer le sujet, mais sachez que l'intrigue vous tiendra en haleine jusqu'au dénouement final, sans doute aucun.
Pour un projet aussi ambitieux, Sierra ne pouvait se permettre de passer à travers, aussi le budget a-t-il été considérablement gonflé afin d'atteindre les sommets nécessaires à la réalisation d'une super-production CD-ROM aujourd'hui. Résultat, les superbes graphismes en images de synthèse précalculées sont complétés par de nombreuses séquences digitalisées, à la manière de ce que faisait the 7th Guest. Mais cette fois, on nous promet que le jeu sera également "vraiment" interactif, à l'opposé d'une tendance qui se popularise de plus en plus ces jours-ci. Décidément, Sierra semble reprendre du poil de la bête ces derniers temps !

Sortie prévue : Septembre 94



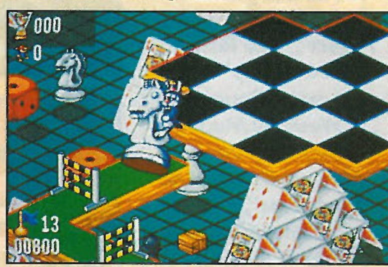




Flair, les rois du jeu...



●●● **de plates-formes sur Amiga (Trolls, Oscars), diversifient à présent leurs productions et adaptent tous leurs produits sur PC. C'est Casque Noir qui va être content !**



Whizz

PC / PC CD-ROM / Amiga / A1200 / CD32

Avec la présence de plus en plus écrasante des PC sur le marché "micro", tous les développeurs adaptent leurs titres, y compris les jeux d'arcade les plus purs, sur cette plateforme. Même Flair, défenseur acharné de l'Amiga s'il en est, se voit contraint de se lancer dans la mêlée. C'est ainsi que vous verrez arriver à la rentrée un jeu de plates-formes, justement, des plus prometteurs. Whizz, tel est son nom, exploite une vue en 3D isométrique pour la représentation du monde au sein duquel un apprenti-sorcier lapin va évoluer. Pour se débarrasser de ses ennemis, qui pullulent un peu partout, le rongeur chapeauté est capable de tourner sur lui-même à grande vitesse, à la manière d'une toupie. Bref, une bonne nouvelle en perspective pour le PC qui n'est doté que de trop peu de jeux d'arcade de qualité.

Sortie prévue : Septembre 94

CD NEWS
Vidéo

Zelos annonce sur PC et Macintosh "Shoot Video Like a Pro". Ce CD-ROM permet d'apprendre, au moyen d'exemples interactifs, à se servir de son camescope. Au programme, cadrage, éclairage et prise de son.



Paradox

PC / PC CD-ROM / CD32

Jeu d'aventures graphique des plus classique, Paradox met en scène une charmante demoiselle voyageant dans le temps à l'aide d'une machine futuriste. Son objectif sera de rétablir la situation dans certaines époques (jurassique, médiévale...) où certains voyageurs ont précédemment laissé quelques anachronismes, perturbant ainsi le cours du temps. Flair a pensé à nous, les petits Français, avec Paradox, puisqu'une part des décors, somptueux, a été digitalisée directement depuis des photographies réalisées à Dinan. De plus, les divers dialogues digitalisés (par des acteurs et actrices professionnels) seront intégralement doublés dans notre langue, fait particulièrement rare dans un jeu qui n'est pas développé par un éditeur français (et encore, j'en connais, des Français, qui ne s'en sont même pas donné la peine, n'est-ce pas Cryo ?). Bravo, Flair !

Sortie prévue : Septembre 94





Soccer Superstars
PC / PC CD-ROM

La Coupe du Monde aux USA ne vous a pas suffi ? Vous en voulez encore, du foot ? Eh bien, vous allez être servi avec la sortie de Soccer Superstars, la dernière simulation de football en date de chez Flair. Cette dernière comporte toutes les équipes qualifiées pour ladite Coupe ainsi que quelques absents de marque (Angleterre, Danemark et... France !) Destiné aux PC, Soccer Superstars devrait tirer parti de la phénoménale puissance des compatibles pour nous offrir un modelage du terrain en 3D, des personnages "rotoscopés" pour leurs étapes d'animation, et des commentaires digitalisés en direct pour la version CD-ROM. Ah, ça, Flair n'a pas fait le voyage pour rien !

Sortie prévue : N.C







A SAVOIR...

- Flair met également la dernière main à la version PC CD-ROM d'Oscar, son célèbre jeu de plates-formes. Ce dernier devrait être disponible à l'heure où vous lisez ces lignes... aux USA et au Japon !

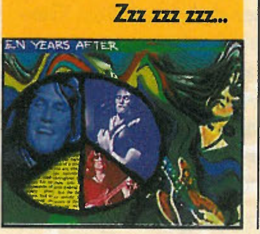
Le CDI joue les patelles !

"Patelle : mollusque insolent mais comestible, à coquille conique, présentant la particularité d'adhérer très fortement au rocher sur lequel il se fixe, le cauchemar de tout plagiste affamé !" (Le Petit Pinky Illustré). Tout ça pour vous dire que Philips s'accroche encore et toujours (voire plus que jamais) à son CDI, et que les efforts déployés par la firme d'Eindhoven commencent réellement à payer. J'en veux pour preuve les nombreuses nouveautés côté "hardware" qui fleurissaient au CES. Ainsi, il existe maintenant un téléviseur muni en standard d'un CDI intégré, le tout jouissant d'un design assez sympathique. Deuxième kit du mois, un ensemble chaîne Hi-Fi/CDI comprenant un lecteur de DCC (Digital Compact Cassette, une cassette audio sur laquelle les informations sont stockées numériquement, à la manière d'un CD classique, et non analogiquement), un lecteur de cassettes, ainsi qu'un plateau chargeur de CD tournant d'une capacité de sept unités. En clair, cela signifie que vous pourrez ainsi placer vos sept jeux préférés sur CDI sur un tel plateau, ce qui vous évitera d'avoir à vous lever pour en changer. Et après ? Ben, c'est tout. Enfin, et nettement plus intéressant, un nouveau CDI est sur le point de voir le jour. De dimensions bien plus réduites, le CDI450 a surtout l'énorme atout de ne coûter que 300 dollars, ce qui représente à peine 1 680 de nos francs à nous ! Prévu en France dans le courant du mois, le CDI 450 devrait être proposé chez nous à moins de 3 000 francs (inflation, quand tu nous tiens !), ce qui représente tout de même une baisse de prix assez significative. Pour le reste, ce nouveau CDI est assez similaire à l'ancien, si ce n'est un chargement du CD par le haut (et non frontal comme c'était le cas jusqu'alors) et une télécommande où le faisceau infrarouge est remplacé par un bon vieux cordon des familles. Attention tout de même, l'actuelle cartouche Full Motion Video pour CDI ne sera pas compatible avec ce nouveau modèle, il vous faudra faire l'acquisition d'une version modifiée de celle-ci. N'ayez pas de craintes cependant, cette dernière devrait être disponible en même temps que son "hôte" : pas de problèmes d'approvisionnement en perspective, donc. Les logiciels présentés sur le salon, eux, venaient confirmer la valeur montante de titres dédiés au CDI. Philips a manifestement clairement choisi de positionner le CDI en machine de jeux vidéo avant tout, loin des définitions bâtardes mi-interactif-mi-multimédia-mi-je-ne-sais-trop-quoi qui avaient le don de semer le trouble dans les esprits du public. Pour cela, Philips subventionne des équipes de développement de talent afin que ces dernières s'attaquent une à une à toutes les citadelles qui font la force des consoles de jeux japonaises. Jeux de plates-formes, shoot'em up, beat'em up, toutes les catégories "arcade" vont être passées en revue sur CDI afin de concurrencer Sedo et Nintenga.

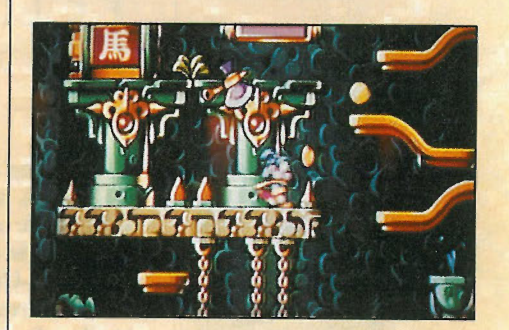


CD NEWS
No Rain !

Sortez les caftans, les sandales, le henné, allumez quelques bâtons d'encens et astiquez vos shilums ! Euh non, rangez les shilums pour le moment à cause des caméras mais que tout ceci ne gâche pas la fête : Woodstock, c'était il y a 25 ans. Il y a une génération – à une époque où les barrettes ne se comptaient pas en Mégas – le Flower Power s'en alla battre la campagne pendant trois jours afin de voir si l'herbe était plus verte de l'autre côté de la barrière, près du bien nommé Bethel, dans l'état de New York. Trois jours historiques pendants lesquels ceux qui ne dormaient pas ont pu voir et entendre Hendrix, Janis Joplin, The Who, Ten Years After, Santana, Jerferson Airplane à quinze milles et autres Sly and the Family complètement Stone. À cette occasion, Time Warner Interactive propose le CD-ROM "Woodstock 25th Anniversary" pour PC et Macintosh. Au menu, musique bien entendu mais aussi images psychédéliques, photos d'archives et vidéo. Dommage, tous les artistes présents lors du festival ne sont pas au rendez-vous, mais voilà un trip qui s'annonce grandiose. Coooooool. Zzz zzz zzz...



The Apprentice — CDI



Après l'annonce d'un nouveau CDI, vendu à un prix le replaçant dans la course, la marche en avant du standard de Philips se poursuit avec la présentation de The Apprentice. Clairement, le géant hollandais a voulu démontrer avec ce soft qu'il était possible de réaliser sur sa bécane des produits concurrençant directement les consoles japonaises. Effectivement, The Apprentice est dans la lignée des classiques jeux de plates-formes qui foisonnent sur ces dernières, et de surcroît, il paraît à même de rivaliser avec eux ! Superbe graphisme et musiques (ce qui est ordinaire pour un CDI) mais également une animation sans reproches (ce qui l'est moins) sont les principales caractéristiques de ce jeu où vous incarnez un apprenti-sorcier en prise avec un monde hostile. Un soft qui promet beaucoup...

Sortie prévue : N.C.

A SAVOIR...

- Philips vient de signer un accord avec Virgin portant sur le développement des hits de l'éditeur américain sur CDI. Nous aurons donc droit à des versions de Creature Shock et de Lost Eden, plus un troisième titre dont le choix n'a pas encore été effectué.

- Un CD Vidéo portant sur le chanteur/auteur/compositeur Peter Gabriel intitulé "All about us" devrait être disponible à l'heure où vous lisez ces lignes pour environ 150 francs. Au menu : divers clips de la rock star bien sûr, mais également des "making-of" portant sur la réalisation des effets spéciaux desdits clips, ainsi que des interviews de l'artiste sur ses nombreux engagements politiques. Bref, une véritable mine d'or pour les fans de l'ex-chanteur de Genesis.

Petit à petit, la 3DO fait son nid





N'en déplaise aux Cassandre de tous bords, la 3DO semble sortir peu à peu du marasme dans lequel elle était plongée depuis sa sortie officielle aux États-Unis. Dans une lettre confidentielle adressée le mois dernier par Trip Hawkins à tous les licenciés 3DO, l'initiateur de ce standard faisait état de "nouveaux investissements" venus d'Electronic Arts, Matsushita, Time Warner, Creative Technologies, et Goldstar, pour un montant total de 37 millions de dollars. Toujours selon Trip Hawkins, la 3DO a connu deux mois et demi très fastes au Japon, durant lesquels 120 000 unités auraient été vendues, lesdites ventes progressant actuellement au rythme de 50 000 par mois. Matsushita, quant à lui, a réaffirmé avec optimisme ses prévisions d'atteindre un million d'unités vendues en douze mois après son lancement. En revanche, le tableau est nettement moins idyllique aux USA où Trip Hawkins parle de 40 000 3DO dans les foyers, avec une moyenne actuelle de 10 000 par mois. Bref, si l'on n'en est pas encore aux "500 000 unités en un an" prévues à l'origine par The 3DO Company, on s'en rapproche tout de même doucement. Pour ce qui est de l'Europe, confirmation a été faite du lancement officiel de la Panasonic FZ1 en Grande-Bretagne pour septembre, mais aucune date plus précise que "plus tard dans l'année 95" n'a pu être obtenue quant à son arrivée dans notre pays. Sur le front du hardware, ça bouge également beaucoup, puisque ce CES a été l'occasion de découvrir deux nouveaux lecteurs, en provenance de Sanyo et Goldstar. De plus, la très attendue carte 3DO pour PC de Creative Labs était déjà en démonstration ! Creative Labs a tout prévu, puisque la chose sera disponible en kit complet, comprenant la carte en plus d'un lecteur CD-ROM double vitesse, ou en simple carte 16 bits, si vous possédez déjà un CD dans votre PC. C'est bien simple, cette fameuse extension comprend l'intégralité du hardware que l'on trouve dans une 3DO, ce qui permet à votre machine de reproduire aisément tous les effets qui sont l'apanage de cette console : zooms, déformations et autres, ainsi que la résolution 640X480 en 16 millions de couleurs propre à cette dernière. Sur ce que nous avons pu constater, elle présente toutes les caractéristiques d'un lecteur 3DO classique, sans aucune perte de vitesse ni d'amoindrissement du nombre de couleurs. Tout se déroule sous Windows, vous pouvez donc réduire ou agrandir à loisir la fenêtre à la manière de n'importe quel soft compatible avec cette interface graphique (l'une des plus nulles du monde, qui est également la plus vendue, soit dit en passant). Du pur délire !!! En tout cas, les éditeurs, eux, semblent de plus en plus confiants sur l'avenir du standard 3DO, comme en témoigne le nombre de logiciels présentés au CES au sein du "village" 3DO. Voici donc un bref aperçu des softs qui sortiront, dans le courant de l'année, à destination de ce standard.

SHOPPING
Le petit qu'a le son



RetailVision propose un système de son tridimensionnel, le Vivid 3D Pro. L'appareil, similaire à la tour de Pise pleine de boutons, doit être raccordé à deux haut-parleurs externes. Il simule un effet de trois dimensions dont on peut régler le "centre" et la "grandeur" selon la disposition des enceintes. Le Vivid 3D Pro s'occupe bien entendu de l'amplification des deux autres enceintes. Selon RetailVision, l'effet obtenu serait meilleur que celui du Qsound (cher à Creative) ou que celui de Dolby Pro LogicCa qui devrait bientôt arriver en France.

3DO, LES FAVORIS :

Gex — Editeur : Crystal Dynamics



Gex est le premier jeu de plates-formes disponible sur 3DO. Pour arriver au terme des nombreux niveaux qui composent le soft et se débarrasser de ses ennemis, Gex-le-lézard dispose de plusieurs attaques, perpétrées à l'aide de sa langue "téléscopique" ou de sa majestueuse queue. Très beau graphiquement, Gex pourrait bien venir chasser sur un territoire jusque-là réservé aux consoles japonaises.

Sortie prévue : Novembre 94

Demolition Man — Editeur : Virgin

Basé sur le film du même nom avec Sylvester Stallone et Wesley Snipes, Demolition Man est un shoot'em up pur et dur en vue subjective. À la manière de Mad Dog Mc Cree, vous assistez à diverses séquences vidéo au sein desquelles des ennemis surgissent de partout pour tenter de vous faire la peau à l'aide de pistolets, fusils d'assaut et autres grenades. Magnifique graphiquement, Demolition Man devrait être compatible avec le "Game Gun" d'American Laser Games pour une meilleure jouabilité.

Sortie prévue : Automne 94



FIFA International Soccer — Editeur : Electronic Arts

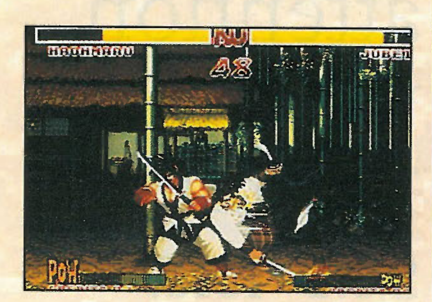
Voici enfin la version 3DO de la meilleure simulation de football de tous les temps. Déjà impressionnant sur Megadrive, Super Nintendo et PC, le jeu semble encore plus fabuleux sur 3DO. Au menu : une ambiance sonore extraordinaire en Dolby Surround, des stades modélisés en 3D, des joueurs texturés et ombrés, et une action visualisée au travers de 11 caméras situées en différents points du stade.

Sortie prévue : N.C.



Samuraï Showdown :

Editeur : Crystal Dynamics



Beat'em up pur et dur, Samuraï Showdown présente la particularité d'être impressionnant techniquement parlant. Il met face à face deux Samouraïs assoiffés de sang, qui pourront être incarnés par deux joueurs humains ou par l'ordinat... oups, la 3DO. Le logiciel réalise un zoom avant avec fluidité lorsque les deux protagonistes sont proches l'un de l'autre, ou effectue l'opération inverse lorsqu'ils s'éloignent. Aussi incroyable que cela puisse vous paraître, cette version de Samuraï Showdown semble en tout point identique à l'original, qui tournait tout de même sur Neo-Geo ou sur borne d'arcade (ce qui est exactement la même chose). Excusez du peu !

Sortie prévue : Décembre 94

Way of the Warrior

Editeur : Universal Interactive Studios



Deuxième beat'em up de cette sélection, Way of the Warrior est également un gros hit en perspective. Ici l'on a choisi, à l'instar du célébrissime Mortal Kombat, de représenter les personnages à l'aide de rotoscoping, c'est-à-dire en digitalisant des séquences filmées plutôt qu'en dessinant des planches de sprites de toutes pièces. Ces derniers sont au nombre de 9, auxquels viennent s'ajouter deux "boss" réalisés en images de synthèse des plus réussies. Techniquement remarquable, le jeu présente de nombreux effets spéciaux tels que transparence, rotations, gestion de la météo en premier plan et autres voix et musiques digitalisées de qualité CD.

Sortie prévue : Eté 94

Return Fire

Editeur : Silent Software Inc



Avec Return Fire, les heureux possesseurs de 3DO vont enfin disposer d'un jeu multi-joueur. En effet, ce shoot'em up exploite la technique du multi-fenêtrage afin que chacun puisse suivre les évolutions de son véhicule. Puisque l'on aborde le sujet, vous pourrez disposer, au choix, d'un tank, d'un hélicoptère, ou encore d'une jeep blindée. Le but est fort simple : parvenir jusqu'à la base où votre adversaire se terre (c'est bien connu, les adversaires sont TOUJOURS lâches et fourbes) afin de le détruire avant que lui-même ne vous fasse subir le même sort. Bien évidemment, Return Fire a recours aux capacités de la 3DO afin d'effectuer de constants zooms et autres rotations.

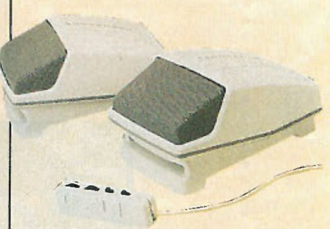
Sortie prévue : N.C.

Les outsiders

En dehors des produits majeurs présentés ci-dessus, de nombreux autres logiciels sont annoncés pour l'année 95 sur 3DO. **Super Street Fighter II Turbo** devrait ainsi être réalisé par Capcom lui-même et pourrait supplanter toutes les versions existantes à ce jour. Puisqu'on aborde le chapitre des adaptations, sachez qu'American Laser Games est également en train de convertir tous ses titres (**Crime Patrol, Drug Wars, Mad Dog 2, Space Pirates**) sur 3DO et réalise simultanément un produit original, shoot'em up 3D (dans le genre de Sock Wave) du nom de **VR Stalker**. Interplay se charge quant à lui de la conversion d'**Alone in the Dark**, qui devrait avantageusement suppléer à Dr Hauzer, son poussif clone japonais. Et hop ! Deux adaptations de plus avec le très controversé **Microcosm** de Psygnosis ainsi que le prometteur **Rise of the Robots**, qui devraient tout deux sortir sur 3DO. SSI prépare un jeu de rôles essentiellement axé sur le combat exploitant une vue subjective à la Ultima Underworld, nommé **AD&D Slayer**. **Duellin' Firemen** est le premier jeu d'une toute jeune société d'édition américaine nommée Run and Gun. Il s'agira là d'un film interactif complètement délirant mettant en scène des personnages tous plus tarés les uns que les autres. **Pataank** est un jeu assez original puisqu'il s'agit de la première simulation de flipper en vue "subjective", où vous jouez le rôle de la balle ! Crystal Dynamics est certainement l'éditeur le plus prolifique sur 3DO, puisqu'en sus des logiciels présentés plus haut, l'année prochaine verra l'arrivée de l'adaptation du jeu de stratégie **Star Control 2** ainsi que d'**Off-World Interceptor**, ex-Orion Off-Road, logiciel hybride de la course de voitures 4X4 et du shoot'em up. Enfin, **BIOS-Fear** vous proposera de sauver une fois de plus le monde dans un environnement intégralement réalisé en 3D ombrée. Parmi les autres titres annoncés qui n'étaient pas visibles au CES figurent **Air Warrior** (simulateur de vol - Gametek), **Dragon Lore** (Jeu de rôles - Software Toolworks), **Flashback** (arcade / aventure, US Gold), **Flying Nightmares** (simulateur de vol - Domark), **Dragon's Lair 2 : Time Warp & Space Ace** (belles démos - Readysoft), **Guardian War** (stratégie - Panasonic), **Kingdom : The Far Reaches** (aventures - Interplay), **Megarace** (course de voitures / shoot'em up - Software Toolworks), **Plumbers Don't Wear Ties** (film interactif - JC Research), **Powerslide** (course de voitures - Elite), **Shadow** : War of Succession (arcade - Tribeca Digital Studios), **Star Trek** : The Next Generation (aventures - Spectrum Holobyte), **Tetsujin** (JDR - Panasonic), **7th Guest 2**, The 11th Hour (aventures - Virgin), **True Golf Classics** : Waïalae Country Club (golf - Panasonic), et **Virtuoso** (aventures - Elite). Des semaines de jeu en perspective !

SHOPPING

Du son contre du blé



Constitué de deux engins en forme de phares de vélo à placer là où bon vous semble, le système "Aerospace" comprend une mini-télécommande (avec un fil) permettant d'ajuster le volume, les basses ou plus simplement d'allumer ou d'éteindre le bazar à distance. Ça fonctionne sur pile ou sur secteur et c'est magnétiquement blindé. C'est STD qui le fait et ça sort bientôt.

CD NEWS

Gothique

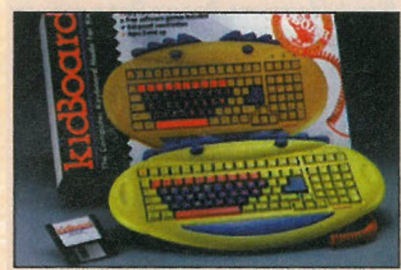
Tout ce que vous avez voulu savoir sur "Frankenstein" est dans ce CD-ROM de Time Warner Interactive. De Boris Karloff à De Niro, le premier cyber héros du cinéma s'étale sur 600 Mo de données comprenant l'intégrale du roman de Mary Shelley (in english) ainsi que des documents cinématographiques (in Black/White and Color) et sonores (in haut-parleur).



Jusqu'où iront-ils ?

Le CES de Chicago comportait son lot de logiciels et d'objets bizarres, dont on se demande à quoi ils peuvent servir. Même si l'on est conscient d'être en Amérique, pays des gadgets inutiles, on ne peut que rester pantois devant cette télécommande (prévue pour fonctionner avec les téléviseurs, magnétoscopes et décodeurs câble) fabriquée par Universal Electronics représentant un terrain de football américain. Ses fabricants prévoient même des écussons aux couleurs des plus importantes équipes américaines afin que le fanatique puisse "personnaliser" sa télécommande !

Dans le même ordre d'idée, nous sommes heureux de vous présenter le clavier le plus laid du monde, dénommé Kidboard. Selon la publicité faite par son constructeur, le Kidboard "transforme instantanément



n'importe quel PC en PC pour enfants". Revenons maintenant à des sujets qui nous sont proches avec ...

Gone Fishin', qui n'est autre qu'une... simulation de pêche à la ligne ! Le soft prévoit de pouvoir choisir son emplacement, sa saison et ses conditions météo, puis de sélectionner son appât et hameçon avant d'effectuer son lancer. Ce qu'Amtex semble oublier,. c'est que l'attrait principal d'un sport comme la pêche, c'est justement de pouvoir s'isoler en pleine nature, au bord de l'eau, et de respirer l'air frais. Or, aucun masque à oxygène virtuel n'est prévu pour accompagner Gone Fishin', pas plus qu'un ventilateur virtuel à diriger sur soi. M'est donc avis que les crétins qui s'enfermeront chez eux pour jouer à une simulation de pêche ne seront guère nombreux...

Savez-vous ce qu'est l'Origami ? Il s'agit d'une très vieille pratique japonaise permettant, à partir d'une simple feuille de papier, de réaliser de véritables œuvres d'art grâce à d'astucieux pliages. Le rapport avec l'informatique ? Aucun, en effet, si ce n'est qu'une simulation d'Origami s'apprête à sortir sur CD-ROM, qui vous permettra de réaliser vos cocottes en papier virtuelles sur l'écran de votre PC, puis de les peindre à votre guise. À quand le simulateur de pâte à modeler ?



Enfin, le pompon du logiciel le plus "cul-cul la praline" revient à "Barbie CD-ROM ". À l'aide de ce superbe logiciel, vous allez pouvoir visiter la maison de la star des blondasses, jouer à de petits jeux la mettant en scène et même lui parler et l'entendre vous répondre. Parce qu'elle s'exprime, maintenant, en plus ? Au secours ! Pourriez-vous m'indiquer le chemin jusqu'à l'île déserte la plus proche, s'il vous plaît, ce monde me dépasse !

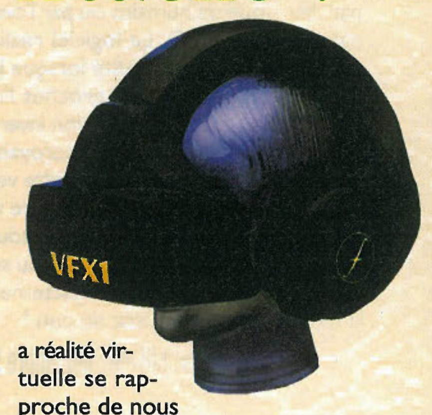




CD INFOS...
Last Splash

Non content d'être affublé d'un acronyme imprononçable, l'éditeur Swfte lance sur le marché CD pour MPC (PC Windows) "The Big One", une simulation de tremblement de terre. Ça ressemble à Sim City et on vous promet qu'on le notera sur l'échelle de Richter, si on le teste.

Faites attention, vous marchez sur ma réalité virtuelle !



La réalité virtuelle se rapproche de nous à grands pas. Les démonstrations d'applications exploitant divers leurres sensoriels se multiplient un peu partout. Signalons à ce propos la bonne tenue du casque VFX1 de Forte Technologies, qui a pris un peu d'avance sur ses concurrents. Confortable et doté d'une bonne restitution de l'image, ce périphérique était présent sur plusieurs stands (voir notamment Flight Unlimited chez Virgin) et semble en bonne voie pour se standardiser. Espérons qu'une baisse de prix interviendra bientôt pour l'y aider ! En revanche, le Virtual Reality Video Visor d'Astounding Technologies nous montre exactement ce qu'il ne faut pas faire. En effet, s'il comporte bien deux écrans LCD dont le léger décalage d'image donne l'impression de voir cette dernière en trois dimensions, la définition et le contraste sont trop médiocres pour réellement convaincre. Et surtout, vous pouvez bouger la tête dans tous les sens, tant que vous voulez, cela ne modifiera en rien votre perception de l'image. Nous avons en revanche été très impressionnés par le fauteuil "ViRtogo". Entièrement articulé (tout au moins dans six directions), il permet



de faire subir au malheureux passager (enfin, malheureux comme ça, je veux bien l'être tous les jours, moi !) des mouvements dans tous les sens ainsi que des vibrations donnant l'illusion presque parfaite d'être en train de rouler sur une surface rugueuse. Il est possible d'y mémoriser une suite de mouvements, afin de "coller" à une séquence vidéo par exemple, mais surtout de le relier par le biais d'une bête interface série à son PC afin de le diriger depuis ce dernier ! Certes, à 9 000 $ (environ 54 000 de nos francs), seuls quelques fortunés joueurs, au propre comme au figuré — c'est le moins qu'on puisse dire — pourront installer chez eux un tel bijou. Cependant, le ViRtogo a au moins le mérite d'exister, c'est un premier pas de fait dans la bonne direction, non ? Vous vous imaginez une scéance (le mot "partie" n'est ici plus approprié) de Flight Simulator V, installé confortablement dans un tel fauteuil, un casque de RV rivé sur la tête ? On ose à peine y penser, c'est un coup à scotcher Moulinex devant son PC pour l'éternité, alimenté par intraveineuses ! Ou encore à faire mourir Lord Casque Noir d'une violente crise cardiaque devant Indycar Racing en version VR (tiens, bonne idée, c'est quand, son anniversaire, déjà ?) ! Bon sang, qu'il va être difficile d'attendre jusqu'à ce que cette technologie devienne abordable pour le commun des mortels ! Heureusement, vous aurez largement de quoi combler le temps qui s'écoulera avant que le rêve ne devienne réalité avec l'avalanche de nouveaux logiciels que vous ont concoctés les éditeurs pour l'année à venir.

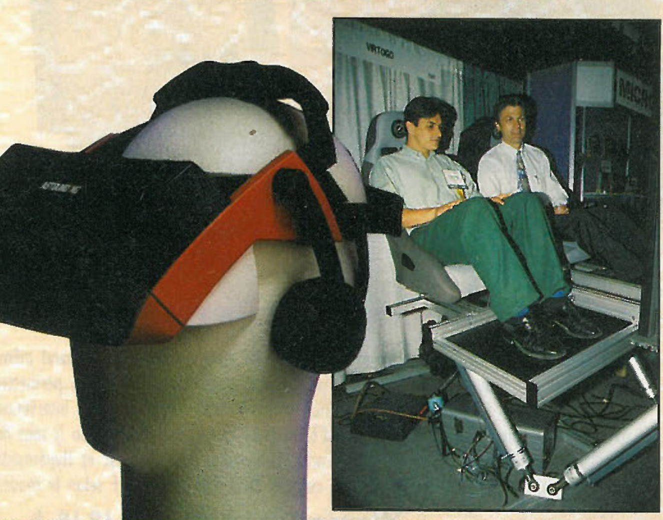
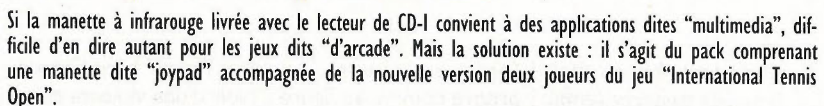


TABLEAU RÉCAPITULATIF DES SORTIES À VENIR

LOGICIEL	ÉDITEUR	SORTIE	STANDARD(S)
STAR TRAIL	SIR TECH	AUTOMNE 94	PC / PC CD
CREATURE SHOCK	VIRGIN	NOVEMBRE 94	PC CD
THE 11TH HOUR	VIRGIN	ETÉ 94	PC CD
NASCAR RACING	VIRGIN	HIVER 94	PC / PC CD
DEMOLITION MAN	VIRGIN	AUTOMNE 94	3DO
RENEGADE	SSI	NOVEMBRE 94	PC CD
CYCLONES	SSI	OCTOBRE 94	PC / PC CD
MENZOBERRANZAN	SSI	OCTOBRE 94	PCCD
ALIEN LOGIC	SSI	AOUT 94	PC / PC CD
AD&D SLAYER	SSI	AOUT 94	3DO
SKYREALMS OF JORUNE	SSI	AOUT 94	PC / PC CD
AD&D DARK SUN WAKE OF THE RAVAGER	SSI	SEPTEMBRE 94	PC / PC CD
ACES OF THE DEEP	DYNAMIX	ETÉ 94	PC / PC CD / MAC
BATTLEDROME	DYNAMIX	PRINTEMPS 94	PC
BATTLE BUG	DYNAMIX	AOUT 94	PC
CAPITOL PUNISHMENT	SIERRA	SEPTEMBRE 94	PC
KING'S QUEST VII	SIERRA	NOVEMBRE 94	PC CD / MAC CD
PHANTASMAGORIA	SIERRA	SEPTEMBRE 94	PC CD / MAC CD
FOOTBALL PRO '95	SIERRA	SEPTEMBRE 94	PC / PC CD
FOOTBALL UPGRADE	SIERRA	SEPTEMBRE 94	PC
EARTH SIEGE	SIERRA	SEPTEMBRE 94	PC / PC CD
GABRIEL KNIGHT	SIERRA	SEPTEMBRE 94	MAC CD
POLICE QUEST 4	SIERRA	SEPTEMBRE 94	MAC / MAC CD
THE INCREDIBLE MACHINE II	SIERRA	OCTOBRE 94	PC / PC CD
OUTPOST PLANET PACK	SIERRA	OCTOBRE 94	PC CD
SID & AL'S TOONS	SIERRA	OCTOBRE 94	MAC
LEISURE SUIT LARRY 6	SIERRA	OCTOBRE 94	MAC CD
LEISURE SUIT LARRY ANTHOLOGY	SIERRA	NOVEMBRE 94	PC CD
INCA III	COKTEL VISION	NOVEMBRE 94	PC CD
GOBLINS 4	COKTEL VISION	NOVEMBRE 94	PC CD
NOCTROPOLIS	ELECTRONIC ARTS	DÉCEMBRE 94	PC CD
QUANTUM GATE II	MEDIA VISION	AUTOMNE 94	PC CD
THE DAEDALUS ENCOUNTER	MEDIA VISION	AUTOMNE 94	PC CD
COOLSVILLE	MEDIA VISION	AUTOMNE 94	PC CD
STAR TREK INTERACTIVE MANUAL	SIMON & SCHUSTER	AUTOMNE 94	PC CD
MACBETH	SIMON & SCHUSTER	JANVIER 95	PC CD
DUST	CYBERFLIX	JANVIER 95	PC CD / MAC CD
SKULL CRACKER	CYBERFLIX	NOEL 94	PC CD / MAC CD
SIMTOWER	MAXIS	HIVER 94	MAC / PC
SIMANT CD	MAXIS	DÉCEMBRE 94	PC CD

LOGICIEL	ÉDITEUR	SORTIE	STANDARD(S)
NCAA, THE ROAD TO THE FINAL FOUR	BETHESDA	SEPTEMBRE 94	PC
DARK FORCES	LUCASARTS	HIVER 94	PC CD
FULL THROTTLE	LUCASARTS	HIVER 94	PC CD
THE DIG	LUCASARTS	JANVIER 95	PC CD
DUNGEON MASTER II	INTERPLAY	94	PC
KINGDOM : THE FAR REACHES	INTERPLAY	OCTOBRE 94	PC CD / 3DO
STONEKEEP	INTERPLAY	94	PC CD
JETFIGHTER III	INTERPLAY	HIVER 94	PC
LEMMINGS III	PSYGNOSIS	AUTOMNE 94	PC / PC CD / 3DO
DISCWORLD	PSYGNOSIS	AUTOMNE 94	PC / PC CD
NOVASTORM	PSYGNOSIS	AUTOMNE 94	PC CD
WHIZZ	FLAIR	SEPTEMBRE 94	PC / PC CD / AMIGA / A1200 /CD32
PARADOX	FLAIR	AOUT 94	PC / PC CD CD32
MAD DOG MC CREE II	ALG	ETÉ 94	PC CD / 3DO
SPACE PIRATES	ALG	ETÉ 94	PC CD / 3DO
CRIME PATROL	ALG	SEPTEMBRE 94	PC CD / 3DO
SUPER STREET FIGHTER II	HI TECH	HIVER 94	PC
MEGA MAN X	HI TECH	HIVER 94	PC
CADILLAC & DINOSAURS	ROCKET SCIENCE	AUTOMNE 94	PC CD
LOADSTAR	ROCKET SCIENCE	AUTOMNE 94	PC CD
METAL MARINES	SOFTWARE TOOLWORKS	NOVEMBRE 94	PC / PC CD
HARVESTER	MERIT SOFTWARE	30 SEPTEMBRE	PC CD
CYBER JUDAS	MERIT SOFTWARE	30 SEPTEMBRE	PC CD
PSYCHOTRON	MERIT SOFTWARE	25 JUILLET 94	PC CD / PC MPEG
FIGHTER WING	MERIT SOFTWARE	20 SEPTEMBRE 94	PC CD
FORTRESS OF DR RADIAKI	MERIT SOFTWARE	15 AOUT 94	PC / PC CD
STARSHIP : THE ROGARIAN AGENDA	MERIT SOFTWARE	15 AOUT 94	PC CD
TOM LANDRY STRATEGY FOOTBALL DELUXE EDITION	MERIT SOFTWARE	31 AOUT 94	MAC
TUNNEL RAT	MERIT SOFTWARE	31 OCTOBRE 94	PC
GEX	CRYSTAL DYNAMICS	DÉCEMBRE 94	3DO
SAMURAI SHODOWN	CRYSTAL DYNAMICS	DÉCEMBRE 94	3DO
WAY OF THE WARRIOR	UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS	ETÉ 94	3DO
BURN CYCLE	PHILIPS	AUTOMNE 94	CDI
MUTANT RAMPAGE	PHILIPS	ETÉ 94	CDI



Pour plus de jouabilité

Si la manette à infrarouge livrée avec le lecteur de CD-I convient à des applications dites "multimedia", difficile d'en dire autant pour les jeux dits "d'arcade". Mais la solution existe : il s'agit du pack comprenant une manette dite "joypad" accompagnée de la nouvelle version deux joueurs du jeu "International Tennis Open".
Indispensable !

Philips
(1) 47.28.51.00
350 F. environ.





Le nouveau Western

Le célèbre fabricant d'objets divers et variés pour PC lance (pas trop fort quand même) une gamme de disques durs IDE "grand public". Ces packs fort bien conçus permettent à tout un chacun de procéder à l'installation d'un nouveau disque dur sans intervention extérieure. Garantis trois ans, les Caviar AC2700 (730 Mo) et AC31000 (1 Go !) sont disponibles chez Carrefour, Boulanger, Conforama, Connexion, Cora, la Fnac et Hypermedia. Il vous en coûtera de 3 790 à 4 990 F selon le modèle.

Western Digital, (1) 69.33.19.19, à partir de 3 790 F.



Un pack entreprenant

L'accord signé entre Microsoft et Creative Labs n'aura pas tardé à porter ses fruits ! Pour un peu moins de 5 000 F, le pack Multimedia Office incorpore une SoundBlaster 16 ASP, un lecteur de CD interne double vitesse, le CD Office ProfesSional 4.3 (comprenant MS Word 6.0, MS Excel 5.0, PowerPoint 4.0, Access 2.0, ainsi qu'une licence MS Mail 3.2), le CD de l'encyclopédie Encarta et le Sound System 2.0, toujours de chez Microsoft. Lorsque l'on sait que Word 6.0 coûte à lui tout seul près de 3 000 F, l'offre n'en est que plus alléchante !

Creative Labs, (1) 39.20.86.00, 4 990 F





Compatible Nintendo !

Le nouveau Pad de Dynapoint se révèle surprenant sur plus d'un point. Primo, il se connecte au clavier et non au port joystick. Secundo, il ne possède pas moins de six boutons et huit directions programmables. Enfin, vous pouvez y connecter n'importe quel autre manette Nintendo (8 bits). L'intérêt d'un tel engin réside dans le fait qu'il n'est plus nécessaire de calibrer la manette et qu'elle fonctionne du 8086 jusqu'au Pentium sans le moindre problème. De par son mode de branchement, il est possible d'assigner une touche du clavier à l'un des boutons du Pad.

Dynapoint distribué par Union Product, (16) 70.66.44.53, 399 F.



Une radio se déchaîne

Fun Radio sponsorise, ce mois-ci, deux cartes sonores : la "Blue Sound", compatible Sound Blaster 216 bits mono et Windows Sound System, ainsi que la "Blue Sound Expert", version plus complète incluant notamment une triple interface CD-Rom, un connecteur pour une carte WaveTable ainsi qu'une compatibilité avec l'interface Midi MPU401. Elles sont livrées avec le logiciel "Bleu Quartz" permettant de travailler les fichiers Wave et Midi.

Blue Technology, (1) 69.18.75.00, 490 et 990 F. TTC.

Visual Media SYSTEMS

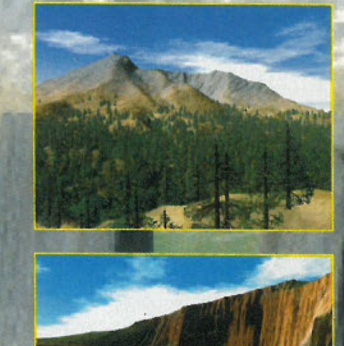
VISTAPRO

VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE





Recréez des paysages tridimensionnels de Mars, de la Terre et de Vénus en réalité virtuelle.









Offrez-vous le luxe de voler au-dessus des paysages que vous aurez créés avec VISTAPRO.

MAKEPATH EST UN LOGICIEL ÉVOLUÉ ET ÉTONNEMENT SIMPLE D'UTILISATION QUI PERMET DE CRÉER DES SCRIPTS D'ANIMATION TRÈS COMPLEXES AVEC VISTAPRO. IMAGINEZ-VOUS EN TRAIN DE SURVOLER LE GRAND CANYON À BORD D'UN JET OU D'UN HÉLICOPTÈRE. VISUALISEZ LES TRAJECTOIRES D'UN MISSILE AVANT UN IMPACT.

Conception et réalisation DOC'LINE.

Remplissez ce bon de commmande et retournez-le accompagné d'un chèque à l'ordre de VISUAL MEDIA SYSTEMS

- ❏ VISTAPRO version DISK 399 F + 60 F de frais de port, soit un montant total de 459 F
- ❏ VISTAPRO version CD-ROM 499 F + 60 F de frais de port, soit un montant total de 559 F
- ❏ MAKEPATH seul version DISK 249 F + 60 F de frais de port, soit un montant total de 309 F

NOM : PRENOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :

Renvoyer à "VISUAL MEDIA DIRECT" - Boite Postale 120 - 93270 SEVRAN

PAR MARCEL LÉVY



Illustration : Hatem



Télé Interactive : Stop ou encore ?

Plus le frigo se remplit, plus la nourriture s'enrichit, plus le choix s'élargit, et plus on se sent venir des envies de régime. La télé interactive mourra-t-elle de son embonpoint ?

Que tous ceux qui se souviennent de "Dallas" avec délectation se réjouissent. Voici l'histoire qui fait de J.R. un boy-scout et de Sue Ellen une chic fille. Sceptique ? Jugez plutôt : le monde de la télé de demain est fait de plus de requins que dans tout le Pacifique. "Dallas", à côté, fait figure de patronage. Les raisons en sont simples : l'enjeu économique est tel que tous les opérateurs se croient obligés d'éliminer la concurrence pour récupérer le magot. Pas si simple comme jeu de piste.

Si vous êtes fan de télévision, voici une recette de base que nous vous invitons à suivre scrupuleusement pour ne rien manquer de ce qui se prépare sur le petit écran. Tout d'abord, vérifiez auprès de votre Mairie ou de votre Conseil Général que votre ville ou votre région est câblée et que vous pouvez, moyennant un abonnement mensuel (environ 110 F), disposer des quelque 20 chaînes supplémentaires disponibles en France. L'opérateur viendra alors vous installer un boîtier, comparable à celui de Canal+, sur lequel vous brancherez votre téléviseur. Vous rejoindrez ainsi le million de foyers qui disposent d'une télé plus riche, plus complète même si tous les programmes ne sont pas dans la langue de Molière. Si vous êtes mordu, achetez une antenne satellite motorisée qui ira chercher dans le ciel les satellites télé. Au menu, quelque 400 chaînes en provenance du monde entier. Toutes langues confondues. Passionnant. Enfin, doté des deux systèmes, patientez quelques années ou émigrez aux États-Unis car la télévision de demain n'arrivera en Europe qu'à la fin des années 90. La faiblesse de nos réseaux câblés, les difficultés de gestion des langues étrangères et le peu de volonté des gouvernements expliquent sans aucun doute ce retard. De quoi s'impatienter car cette télévision offrira de sacrés avantages : elle sera interactive (voir encadré), multidiffusée. Et très américaine. Un aspect plus discutable, mais pour nous Français, difficile de faire des projets d'avenir sans prendre en compte l'internationalisation des images. Pas question alors de voir, avant 1997, une modification radicale de notre PAF, mais les quelque 500 à 800 chaînes qui débarqueront du satellite ou du câble à la fin des années 90 se conçoivent dès aujourd'hui dans les bureaux des grands opérateurs cinéma et vidéo. Bizarrement, et malgré l'apparente "téléphagie" qui nous entoure, les opérateurs sont formels : nous manquons cruellement d'images pour alimenter la télévision de demain. Pour mieux comprendre, une seule donnée chiffrée publiée à l'occasion du salon "Câble 94", en mai dernier à la Nouvelle-Orléans : pour alimenter en même temps toutes les télés du monde avec au moins une minute d'images différentes, il faut quelque 4 800 heures de programmes. Aujourd'hui, le monde en produit tout au plus 800 ! Vous comprenez mieux les incessantes rediffusions. Et pourtant, la télé qui défile, celle de grand-père, est quasiment morte. Demain, elle réagira à la demande aux besoins du téléspectateur. Elle est déjà PPV ("Pay Per View" ou "Payer pour voir")

500 à 800 chaînes à la fin des années 90



TÉLÉCOMMANDE TIME WARNER

Véritable tour de contrôle de la télévision, la télécommande intelligente permet au spectateur de circuler dans la centaine de services mis à sa disposition. À terme, intégrée dans un boîtier de montre ou un accoudoir de fauteuil, elle offrira aussi de nouvelles fonctions comme la consultation d'un annuaire téléphonique ou la gestion domotique de la maison : ouverture des volets ou des fenêtres, extinction du chauffage, etc.

en diffusant des films ou des spectacles facturés à chaque téléspectateur. C'est le cas en Ile de France avec Multivision, une chaîne lancée par la Lyonnaise des Eaux. Les abonnés au câble peuvent s'équiper d'un Visiopass, sorte de décodeur (250 F de frais d'accès + la mise en service), qui leur permet, avec la télécommande de la télévision, de transmettre leurs souhaits à l'opérateur. De fait, sur Multivision, l'utilisateur achète des films et à terme des spectacles divers qui lui sont facturés 29 F pièce. Les premiers résultats apparaissent même éloquents : 8 000 des 240 000 abonnés au câble ont déjà consommé un ou plusieurs films. Aux USA, le PPV a donné naissance à une formidable bataille de distributeurs. Pour séduire les clients, Universal Pictures a décidé de mettre en "Pay Per View" des films sortis en salle moins de 60 jours avant. Exemple : "Au nom du père", première le 15 juin, diffusion sur le câble le 15 août. Tous suivent et savent que c'est le cinéma qui fera la différence. Mieux, notre télé sera VOD ("Video On Demand", diffusion de services et d'informations à la demande). Avec elle, on pourra aisément consulter l'état des routes, l'enneigement d'une station ou la température de l'eau, les cours de la bourse, les programmes d'une université, voire plus simplement les bandes annonces des films sur les écrans... Les projets ne manquent pas. Près de 760 services ont été recensés depuis l'apparition du principe. Y compris une messe à la demande, pour moins de 12 F. Amen ! Enfin, notre petit écran sombre s'ouvre aussi au VDT ("Video Dial Tone", gestion du signal interactif par impulsion) qui permet avec sa télécommande de choisir l'angle d'une caméra, de commander une pizza ou un catalogue. Comme un Minitel animé qui permettrait en temps réel de passer commande ou de dialoguer avec le vendeur. Depuis mai dernier, à Atlanta, une expérience de vente de voitures est activement menée par une dizaine de grands garages. Les abonnés au câble de la capitale géorgienne peuvent à tout moment consulter le catalogue, interroger le garage et demander un essai gratuit. La voiture sera prête une heure plus tard au pied de votre immeuble. Mieux, on peut aussi se marier en trouvant la compagne de ses rêves ! Le "Wedding on Demand" (mariage à la demande) est même annoncé comme suffisamment lucratif pour occuper une chaîne entière. Des portraits de postulants défilent inlassablement à l'écran. À vous de consulter les fiches associées aux photos, de visionner le bout de vidéo qui présente l'homme ou la femme qui partagera votre vie. Pour conserver l'anonymat, pas de nom mais des numéros que l'on consulte en toute discrétion. Enfin, puritanisme oblige, derrière les volets fermés de l'Amérique, le sexe passe à l'écran : plus de 18 chaînes sont annoncées. Elles aussi interactives. On se demande comment ! Développé au Canada par VideoWay, c'est sans doute le choix de l'angle de vue d'une caméra qui apparaît le plus intéressant. Les sportifs pourront analyser une belle passe alors que les amateurs d'art iront tourner autour d'une sculpture ou zoomeront sur un tableau. Clairement, si tous ces programmes existent au moins dans les cartons, au mieux sur des zones de tests, le but final est simple : prendre le maximum d'argent à un client avachi sur un canapé. Du cinéma, des services, de l'émotion et le sentiment que le téléspectateur devient réalisateur suffisent à faire miroiter plus de 1 200 milliards de dollars de bénéfice avant la fin 1998. Et encore, le chiffre apparaît faible si l'on en juge par la danse du ventre qu'engagent les majors companies. "Inutile de chercher à vendre des services exotiques, ils ne seront pas achetés", commente pourtant Henry Viarm de TelexcSys, un câble opérateur new yorkais, "il faut offrir gratuitement tout ce qui servira à vendre la chaîne. Seules seront commercialisables les aides à la vie quotidienne : réservations de billets de train, de places de spectacles, de rendez-vous médicaux...".

Se marier ou commander une pizza avec sa télécommande





Les chaines musicales

Le premier à avoir eu l'idée d'une télévision dédiée s'appelait Walt Disney. Pour lui, il était évident que les produits de sa société devaient être maîtrisés de bout en bout par l'entreprise. Du film aux jeux, rien ne pouvait être concédé à l'extérieur sans une solide licence d'exploitation. En imaginant le "Disney Channel", le



Clickity Corner

Apprendre aux enfants à gérer la télévision interactive se fait désormais sous forme de jeux. À tout moment l'utilisateur peut revenir à son choix précédent ou au menu général. Des jeux de lettres et de chiffres qui ne sont pas anodins. La plupart des achats se font par codes alphanumériques. Un bon entraînement pour les futurs consommateurs.





Sega Channel Classics Screen

Les grands classiques de Sega, comme les nouveautés, seront accessibles sur le Sega Channel. Le diffuseur a prévu un écran spécialement destiné aux parents qui pourront, par mot de passe, interdire l'accès au service. Avant la fin 95, une bande annonce, en bas de l'écran d'accueil, donnera la liste des 10 meilleurs jeux du moment et présentera les prochaines créations de Sega.

gentil Walt avait compris les bénéfices financiers de l'affaire. À tel point que, très vite, les grands de l'image se sont intéressés à la méthode Mickey. En 1979, un jeune agent en droit vidéo, Michael Palmer, a rendez-vous un soir dans un bar huppé de Manhattan. Sa mission : convaincre un disneyman d'aller voir du côté de CBS comment faire la même chose que chez Walt. Enjeu : quelque 450 millions de dollars. Et une commission de 10 % pour notre homme. Malgré l'importance du marché, Michael Palmer échoue et décide de se lancer lui-même dans l'univers de la télé de demain. Pour réussir, il doit convaincre Time Warner, le premier groupe multimédia au monde (quelque 37 milliards de chiffre d'affaires en 1993). Gérald Levin, le président de la Warner, y croit : la télévision interactive est née. Avec aujourd'hui un foyer test de 4 000 postes, il faudra compter dès fin 1994 sur Full Service Network, le nom de la chaîne qui vise plus de 12 millions d'abonnés sur le territoire américain. Face à elle, Viacom, 11 milliards de francs de chiffre d'affaires, le propriétaire entre autres de MTV et surtout le nouveau patron de la très célèbre Paramount. Son projet, One Touch, deviendra concret fin 1994 avec 150 chaînes proposées à 17 000 foyers. À terme, quelque 9 millions de foyers seront directement reliés au système. Originalité : c'est Viacom qui accueillera le Sega Channel. Un formidable canal qui permettra de jouer 24 heures sur 24 aux jeux les plus délirants nés de l'imagination des concepteurs et réalisateurs proches du cinéma. Sur le Sega Channel, on pourra même télécharger les jeux sur les consoles Genesys, les échanger, voire même en proposer aux animateurs de la chaîne. Sony, de son côté, avec le Game Show Channel s'attaque à Sega et Nintendo. Ici aussi le jeu règne en maître même si pour l'instant seul le téléviseur servira de console. Pas question pour l'instant de télécharger, Sony réserve cet avantage aux futurs utilisateurs de son réseau informatique mon-

JOUEZ, JOUEZ, NOUS FACTURERONS !

Revenons aux jeux ! Les années 80 furent avant tout celles d'un cinéma d'aventure, grand public et surtout parfaitement à l'aise dans les effets spéciaux. On vit arriver Spielberg au cinéma et les Soap Opera à la télévision. Le public était prêt à aller plus loin. Cap sur l'interactivité et naturellement sur le jeu. Dans les bureaux de Sega et Nintendo, l'échec des premières consoles vidéo a fait l'objet d'attentions toutes particulières. Trop lourdes, elles ont lassé les joueurs, d'autant qu'un embryon informatique familial apparaissait. Pour faire mieux que Monsieur Amiga ou Madame Amstrad, on a trouvé deux réponses imparables : la portabilité et le choix. On connaît la suite. Une fois passée cette étape de la console, il fallait trouver comment diffuser mieux et plus. Si l'interactivité était plus que jamais de mise, c'est la technique qui faisait défaut jusqu'à l'apparition du CD-Rom et de la Full Motion Video : l'image totale sur écran informatique. Enfin, la compression numérique, fer de lance des télévisions de demain, fait son entrée sur le marché. Les développeurs de jeux sont sauvés. La console de demain est déjà dans la salle-à-manger de Monsieur tout le monde. Sega Channel voit alors le jour. Projet ambitieux qui vise à distribuer des jeux via la télévision. On joue avec sa télécommande comme les manettes du joystick. Mieux, les projets des opérateurs téléphoniques, Bell Atlantic ou Us West sont même suivis attentivement par Nintendo, qui voit comment rendre la monnaie de sa pièce à Sega : un canal jeu, distribué comme les films via le réseau téléphonique de gros opérateurs régionaux américains, et le tour est joué ! Dès la mise en place, le téléspectateur joueur commande par sa télécommande l'aventure de son choix pour moins de 4 $.

SEGA CHANNEL



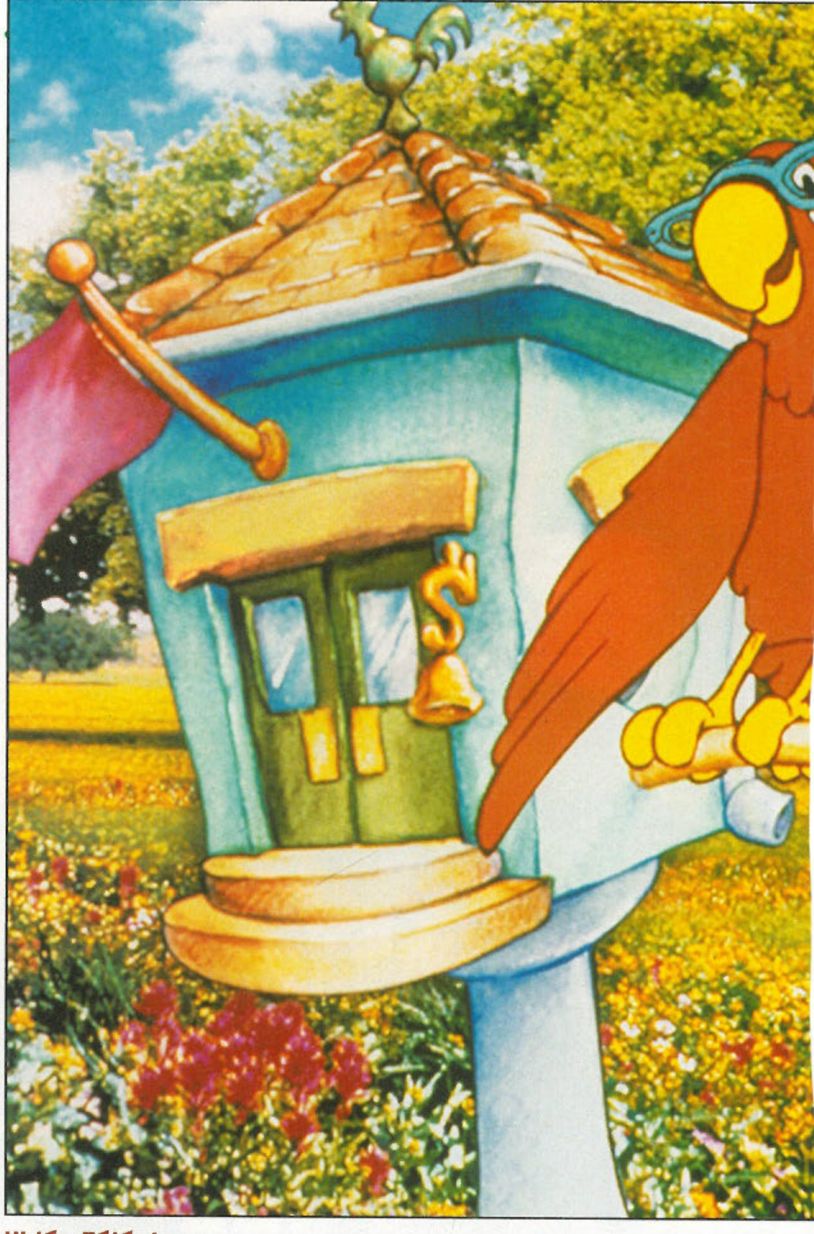
Destiné aux consoles Megadrive US, cet "adapter" sert de passerelle entre la télévision et le boîtier. Il assure le téléchargement des jeux et permet un contrôle serré des dépenses. Outre le coût forfaitaire du téléchargement, Sega envisage un abonnement annuel pour éviter le piratage et les échanges de codes d'accès.

dial : SonyCom. Si les deux majors sont les plus avancés en matière de télé interactive, les autres ne sont pas en reste. CNN, avec son bouillant président Ted Turner, est entré dans la danse. Au programme : un catalogue de films anciens devenu lui aussi interactif avec des jeux cinéma et des VOD thématiques. Enfin, il ne faut pas oublier les petites compagnies, celles dont le nom vaut de l'or. Spielberg, avec STV (pour Spielberg Television) en fait partie avec une extraordinaire gestion du droit dérivé. Outre les films, le réalisateur commercialise les droits informatiques, les droits alimentaires et licences (glaces, T-Shirts...) et depuis peu les droits interactifs. Explication : demain Spielberg tournera à la fois son film mais en même temps les scènes à intégrer dans les jeux interactifs. Un surcoût limité qui permet d'envisager des gains de plus de 800 millions de dollars par an. Il fallait y penser. Plus modestement, d'autres canaux de diffusion de films et de jeux verront le jour. CBS prépare la naissance d'un consortium d'éditeurs de jeux capables d'alimenter des canaux spécifiques de Chine. À terme, six heures par jour seront consacrées à l'interactivité avec plus de 600 jeux mis en libre-service. Même volonté de services pour NBC qui vise des alliances plus larges en Europe (on parle de British Telecom) pour une diffusion sur le réseau téléphonique de services et de jeux.

600 jeux en libre service

Et la France ?

Engluée dans la volonté d'une francophonie à outrance et une différence de technologie peu explicable, l'instinct français de supériorité fait sourire les opérateurs. "Dans un pays vieillissant et peu habitué à manier la langue anglaise, il faut laisser vivre la roue de la fortune et rediffuser Anouk Aimée", affirment en souriant les Golden Video d'Hollywood, véritables machines à argent de la télévision. Face aux innombrables projets américains, les Français apparaissent en retard. Tout comme les Européens qui sont partis sur les pentes glissantes et dangereuses de la TVHD (Télévision Haute Définition). Projet mort-né. Premier point faible : le nombre de prises déjà installées pour le câble. A priori le quelque million et plus de prises installées est insuffisant pour assurer une éventuelle rentabilité à l'opérateur. Même si les fonds arrivent pour aller encore plus vite dans la création de réseaux, c'est au client qu'il faut vendre l'idée d'une télévision complémentaire. Une étude discrète menée par Canal+ en 1990 laisse entendre que le public français est finalement moins tenté par le câble que ne veulent bien le croire les dirigeants politiques. Et de citer des chiffres : à peine 8 % des téléspectateurs français se disent attirés par un réseau PPV. À peine 2 % pour un VOD (Video On Demand). Difficile de construire un avenir là-dessus. Et pourtant LCI (La Chaîne Info) que propose TF1 depuis juin



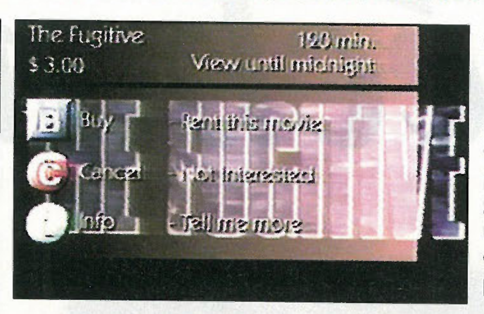
Vidéo Téléphone

Avec l'utilisation des lignes téléphoniques pour la gestion des images, le téléspectateur pourra interrompre la réception de son programme afin de prendre une vidéo-communication. Son interlocuteur viendra naturellement s'incruster dans un coin de l'écran. Autre possibilité : créer une bande annonce vidéo comme pour un répondeur classique.

VOUS AVEZ DIT INTERACTIF ?

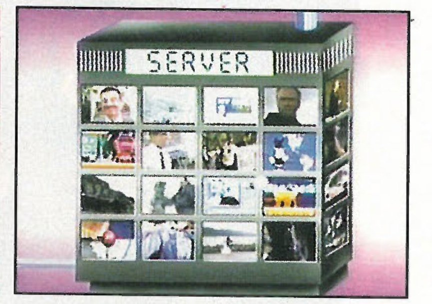
L'interactivité est un principe simple : c'est au téléspectateur de choisir ce qu'il veut voir, acheter ou entendre. En un mot, c'est lui qui décide de quoi sera fait sa soirée télé. Née dans les années 80, la notion d'interactivité est restée assez floue pendant quelques temps. Au début, les opérateurs ont cru que le simple fait de dialoguer avec le diffuseur suffisait à garantir cette relation cordiale entre une chaîne et ses spectateurs. Il a fallu déchanter. Le développement naturel des moyens de communication a bousculé cette vision frileuse au profit d'une idée plus forte : laisser le téléspectateur agir librement. Concrètement, grâce à des câbles capables de transporter à la fois les signaux vidéo et les communications, il suffisait de doter la télécommande technique qui permet à l'utilisateur d'intervenir directement sur les programmes. Votes du public pour un film ou une émission politique, puis adaptation au commerce avec la création du télé-achat. Lors de la présentation d'un objet, un simple code suffit à l'acheter. Ce numéro personnel donne accès sur le fichier à tous les renseignements utiles : adresses, heures possibles de livraison et surtout le numéro de carte bleue pour le règlement. Même procédure pour les "Pay Per View" évolués où un simple code alphanumérique (chiffres et lettres) donne accès aux films voulus.





Disponibles en PPV (Pay Per View), la plupart des films proposés par Time Warner sur son réseau disposent d'un écran de présentation qui permet de regarder gratuitement quelques minutes du film. Un simple clic sur la télécommande suffit pour acheter le programme.

À tout moment, on peut savoir ce qui se passe sur la chaîne. Une mosaïque d'écrans renseigne le télespectateur qui peut, par simple pression sur un bouton de sa télécommande, atteindre la chaîne désirée.





À l'arrivée sur le service, le téléspectateur fait son choix en fonction de ses besoins du moment. Il peut ainsi accéder au télé-achat, passer commande d'une pizza pour sa soirée, consulter les news, regarder un film ou consulter divers services qui l'informeront sur la météo, l'état de son compte en banque ou la circulation routière.

GÉRER LES SIGNAUX

Tous ces beaux projets ne valent rien sans un support de diffusion solide. A priori, pour porter les signaux et récupérer les informations de l'interactivité, le câble est l'outil roi de la télédistribution. À terme, les autoroutes électroniques, qui serviront aussi au transport d'images, prendront le relais des réseaux propriétaires pour permettre à tous l'accès aux images. Seuls les clients et leur consommation seront alors gérés par les opérateurs qui se partageront les frais de raccordement et de gestion technique du système. Si le câble est largement implanté aux USA, c'est pourtant vers la compression numérique que se tournent la plupart des opérateurs. Premier intérêt du système : une coupole à peine plus large qu'un disque 33 tours pour quelque 150 chaînes accessibles à domicile. Direct TV, l'entreprise qui gère le projet, a commencé à commercialiser le matériel de réception (environ 4 000 F). Menée par Hughes Aircraft et Thomson Consumer Electronics, cette télévision ne veut pas être, pour l'instant, autre chose qu'un relais de qualité des chaînes existantes. Pour l'instant seulement, car les alliances commencent à se former. Enfin, n'oublions pas les géants de l'informatique directement associés à cette télé interactive. Microsoft allié à son partenaire TCI développe aujourd'hui Tiger, une interface visuelle proche de Windows, le système d'exploitation des ordinateurs PC le plus répandu aujourd'hui. But avoué : faire de l'écran interactif un outil aussi simple à utiliser qu'un micro et une souris. Programmes télé et autres services seront ainsi diffusés à la fois sur les messageries informatiques et sur les chaînes de télé, histoire de faire son programme avant de quitter son bureau.

dernier s'appuie principalement sur ce type de réseau pour démarrer... "Et pour cause", précise-t-on à TF1, "il était impossible d'envisager un réseau hertzien ou satellitaire d'emblée. Autant pour le coût que pour les aspects politiques". De quoi donner une idée du retard que nous connaissons. Plus encore, Canal+ qui veut pourtant entretenir de bonnes relations avec tout le monde, n'apprécie pas les déclarations d'intention de TF1 qui souhaite aussi créer à terme un bouquet de chaînes thématiques, concurrent direct de Canal Satellite. On comprend mieux l'occupation massive des fréquences sur le satellite français Telecom 2B. Du côté de Hachette Multimédia, Arnaud Lagardère avait donné le ton au dernier Millia (le salon français du Multimédia) en janvier dernier : du jeu et des plages interactives pour attirer les jeunes. Ce Ludo Channel viendra sans doute en concurrence avec celui imaginé par la Fox Company. Ici aussi le jeu sera roi. Un peu plus de 2 milliards de dollars pour l'imposer et offrir l'interactivité attendue. Pour autant, il faut rester prudent car dans les coulisses de ces grandes entreprises, on ne veut pas confirmer ou détailler. La concurrence est trop rude pour se dévoiler... D'autant que les vrais projets ne se dévoilent pas au grand jour. Tout le monde sait que la Gaumont, comme les chaînes de télévision publiques ou privées, a de discrets contacts avec les géants de l'édition papier. Idée de fond : alimenter en programmes les chaînes présentes sur le câble français. Idem en Italie où Mondadori est déjà dans le monde de l'audiovisuel. Difficile d'en savoir plus.

Si les personnages sont en place, la pièce est loin d'être jouée. Les balbutiements de cette télé interactive ne font pas oublier la télé plus classique, celle qui diffuse des images passives. Son avenir est encore brillant, même si sa mort est déjà programmée dans l'esprit des professionnels de l'image. Comment ? Tout simplement en laissant au téléspectateur le soin de choisir son avenir, en ouvrant les portes de cette interactivité. Inutile de chercher sur un programme le contenu de la soirée télé. Un bout de film en "Pay Per View" pour commencer, un zeste de théâtre sur Multivision, un doigt de sexe sur Canal+ ou Hot Channel. Bien malin qui pourra faire des prévisions pour retenir le public. Voilà bien toute l'ambiguïté. Pour que cette télé marche, il faut que le téléspectateur français soit prêt à jouer le jeu. Inutile de rêver, il ne le fera pas. Trop classique, il veut être guidé, choyé et non bousculé. La télé d'aujourd'hui, même morte, a de plus beaux jours que celle de demain. Ici aussi le téléviseur se mord la queue à la recherche de la quadrature du cercle. Bonne idée de scénario pour un futur jeu interactif.

Téléchargez sur



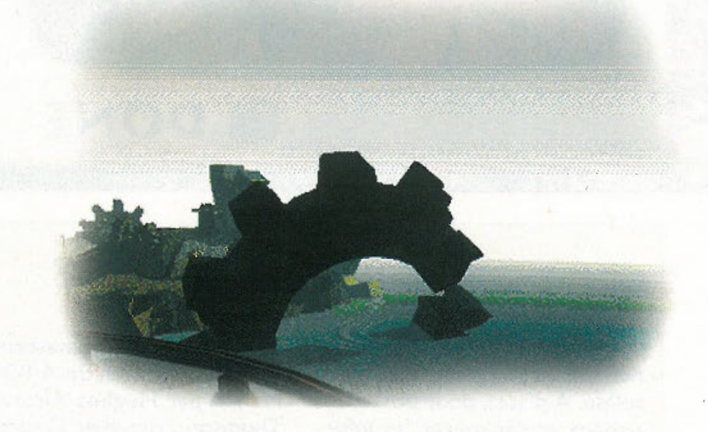
Alone in the dark 2
des vies infinies



Dune 2
32767 crédits



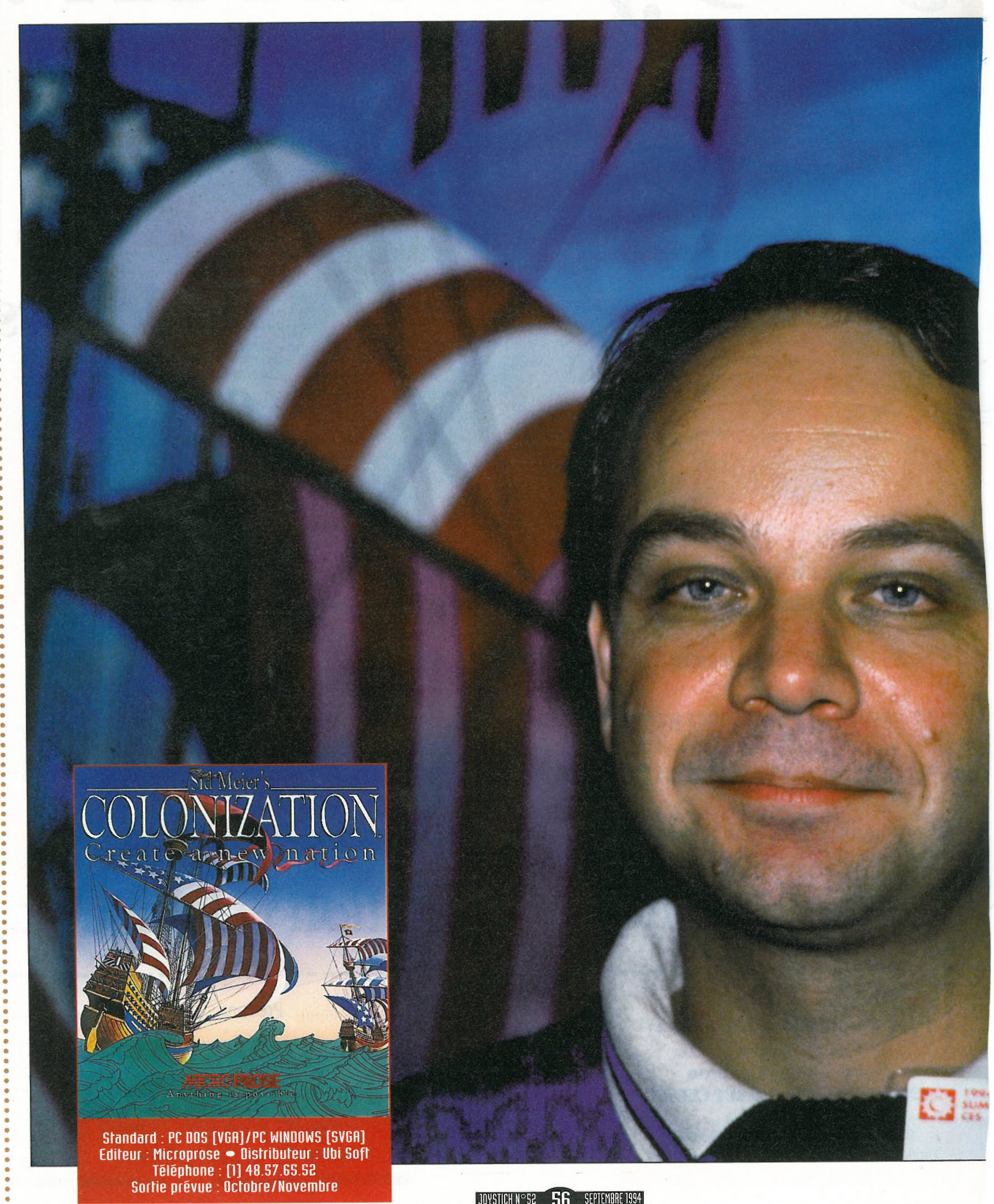
UFO
les crédits illimités



MYST
90 solutions de jeux



Ça n'est que du Minitel, mais ça ne sont que des fichiers intéressants !



Standard : PC DOS [VGA]/PC WINDOWS [SVGA]
Editeur : Microprose • Distributeur : Ubi Soft
Téléphone : (1) 48.57.65.52
Sortie prévue : Octobre/Novembre

Le concepteur de CIVILIZATION

Sid Meier récidive avec Colonization

Colonization est l'œuvre de Sid Meier, qui est sans doute le designer le plus talentueux qu'ait jamais connu l'industrie des jeux vidéo. De plus, Colonization qui était l'un des événements majeurs du CES de Chicago 94, fait suite - et s'inspire en grande partie - de Civilization, qui n'est pas loin d'être élu par toute la rédaction de Joystick comme étant "le meilleur jeu de tous les temps".



O joie et liesse générale, ce CES aura été pour nous l'occasion de rencontrer le génial vice-président de Microprose, Sid Meier lui-même, venu présenter sa dernière création. Nous n'avons bien évidemment pas résisté au plaisir de lui poser toutes les questions qui nous trottaient dans la tête depuis bien longtemps.



Joystick : Sid, depuis Civilization, nous n'avons pas beaucoup entendu parler de vous. Que s'est-il passé ?

Sid Meier : Après le succès rencontré par Civilization, la chose la plus simple et la plus évidente pour moi aurait été de faire un "Civilization 2" ou autre "Super Civilization", mais je n'avais à l'époque pas d'idées pour améliorer encore l'original. Je me suis donc mis à développer un jeu basé sur la Guerre de Sécession américaine. Nous n'étions plus très loin du but, à peu près aux deux-tiers de la finalisation du logiciel, quand nous avons connu de gros problèmes.

Joy : Lesquels ?

S.M. : Des problèmes d'ordre technique que nous pensions de prime abord pouvoir résoudre. Mais après de nombreux jours passés à tenter de trouver une solution, nous avons dû abandonner le projet, temporairement peut-être. Durant mes heures de loisirs, je programmais parallèlement le logiciel de composition musicale générée par ordinateur du nom de CPU Bach. Au fur et à mesure que je progressais, le logiciel devenait de plus en plus passionnant à développer, j'ai donc décidé de mener ce projet à terme coûte que coûte. Au bout de neuf mois, en mars dernier, CPU Bach était terminé et prêt à être lancé sur 3DO, ce qui, je le reconnais, était une bien curieuse plate-forme pour accueillir ce type de logiciel.

Joy : Le développement de Colonization n'a donc démarré qu'à cette date ?

S.M. : Non, non, il avait débuté bien avant, CPU Bach n'occupant que mes heures libres. Dès l'interruption de la programmation du wargame, nous nous sommes penchés sur le concept de Colonization.

Joy : Dites nous-en plus...

S.M. : Eh bien, nous avons regardé à nouveau Civilization et nous sommes demandés quels étaient les ingrédients qui avaient réellement rendu ce jeu aussi populaire. Nous ne voulions en aucun cas faire un "Civilization 2", mais nous étions tentés d'exploiter à nouveau ces fameux "ingrédients".

Joy : Quels sont-ils ?

S.M. : Eh bien, par exemple, Civilization est un soft qui, en dépit de sa complexité, n'est pas très difficile à apprendre pour le joueur. La raison tient dans le fait que ledit joueur démarre la partie à une petite échelle, il ne possède au départ qu'une petite ville et ses possibilités sont limitées. Puis, au fur et à mesure que s'étend son empire, les choix deviennent de plus en plus difficiles à faire, et son champ d'action s'élargit considérablement. Ainsi, on peut faire l'apprentissage graduellement de toutes les fonctions du jeu. Par ailleurs, la conjugaison des aspects économiques, politiques et militaires, tous interdépendants (une économie forte vous permet d'assembler de puissantes armées, lesquelles vous placent en position de force lors des négociations avec les autres leaders politiques, etc.), est à mon sens l'une des raisons du succès de Civilization.





Colonization est un soft très riche sur le plan de la diplomatie, puisqu'il vous faudra ici composer non seulement avec les diverses tribus indigènes, mais également avec les autres pouvoirs européens. Il est naturellement possible de faire la guerre à tous ces interlocuteurs, mais également de leur porter assistance ou même de faire du commerce ou du troc.



Enfin, le fait de placer le joueur en terrain connu grâce à des inventions telles que la roue ou l'électricité permet au joueur de se sentir plus à l'aise, dans son élément, que s'il devait partir explorer l'espace, par exemple. Nous cherchions donc à refaire un soft qui soit différent de Civilization, mais qui contienne les trois éléments que je viens de vous exposer.

Joy : C'est donc ainsi qu'est né Colonization ?

S.M. : Absolument, car la période historique regroupant la découverte et la colonisation du continent américain permet de reproduire tout cela. L'arrivée des puissances européennes, l'installation d'une petite colonie, puis l'établissement d'une économie auto-suffisante, de manière à pouvoir s'étendre, et enfin la création d'une armée afin de pouvoir se défendre, tout cela est présent dans Colonization.

Joy : Se défendre contre qui ?

S.M. : Colonization retrace l'arrivée de quatre pays européens sur le "nouveau monde". L'Angleterre, la France, l'Espagne et les Pays-Bas vont tous tenter d'établir leur propre empire sur ce continent. Vous pouvez choisir d'incarner le pays de votre choix, l'ordinateur prenant à sa charge les trois autres. C'est avec ces trois puissances que vous aurez à traiter, à faire des échanges commerciaux, voire... à combattre !

Joy : D'après le nombre d'informations que vous nous livrez, il semble que le soft soit déjà très avancé. Dans combien de temps pensez-vous que nous aurons l'occasion d'y jouer ?

S.M. : Deux ou trois mois, sans doute.

Joy : C'est allé relativement vite, cette fois...

S.M. : Pas tant que cela ! Le développement de Colonization a démarré il y a à peu près un an. Mais il est vrai que dès le départ, nous savions exactement où nous allions, et cela nous a fait gagner un temps précieux.

Joy : Vous disposiez d'un storyboard détaillé ?

S.M. : Non seulement la plupart des fonctionnalités du jeu étaient détaillées avant même que ne commence le développement, mais nous avions de surcroît l'opportunité "d'emprunter" quelques éléments à Civilization, comme la gestion des cartes, par exemple, puis de les reprogrammer le moment venu. Cela nous a beaucoup facilité la tâche.

Joy : L'accent semble avoir été mis pour Colonization sur le nouveau concept plutôt que sur une réelle évolution technique, non ?

S.M. : Absolument, et c'est totalement délibéré. Nous ne voulions pas réaliser un soft qui ne soit jouable que sur un 486 équipé d'un lecteur de CD-Rom. Même si ces machines commencent à se répandre de plus en plus, je ne vois pas de raison de pénaliser les possesseurs de micros plus modestes. La version que vous avez vue tourne sous DOS, mais nous allons réaliser une version sous Windows qui sera en SVGA. Cette dernière devrait être disponible à peu près quatre mois après Colonization DOS.

> **Je cherchais à refaire un jeu différent de Civilization.**

Joy : D'autres projets en perspective ?

S.M. : Nous travaillons actuellement, en parallèle, sur une version multi-joueur de Civilization...

Joy : Enfin !

S.M. (souriant) : Je vois ce que vous voulez dire, nous avons reçu tellement de lettres réclamant une telle version ! Cette option n'a pas été implantée d'emblée sur la version originale à cause de la gestion du temps effectuée par tour. Chaque fois que vous en clôturez un, il vous faut attendre que les six autres joueurs fassent de même. Avec un ordinateur comme partenaire, cela va plutôt vite, mais avec des joueurs humains... La seule façon de résoudre ce problème était donc de passer en temps réel. Et nous avons enfin trouvé un moyen de le faire, sans pour autant modifier les règles du jeu. Cette nouvelle version pourra compter jusqu'à sept joueurs simultanément, reliés par le biais d'un modem ou d'un réseau local, et devrait être fin prête vers la fin de l'année 1994.

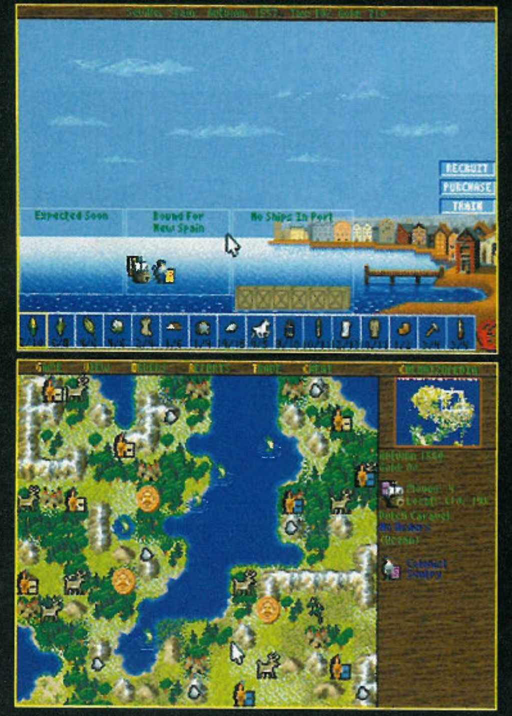
Joy : Parlons un peu de vous...

S.M. : Avec plaisir (rires) !

Joy : Les jeux que vous avez créés sont pour la plupart très différents les uns des autres. D'où vous vient votre inspiration ?

S.M. : C'est une question qui m'est venue à l'esprit il y a quelques jours. Je me suis aperçu que la plupart des softs que j'ai écrits portaient sur un thème qui m'avait fasciné à un moment ou à un autre de mon enfance. Cela a notamment été le cas pour les chemins de fer, l'aviation ou l'Histoire, qui m'ont tous passionnés dans ma prime jeunesse. Cela arrivait généralement très brutalement, il me fallait brusquement tout lire, tout savoir à propos du sujet qui me tenait à cœur. Puis, au bout de quelques mois, je commencais à saturer et me tournais alors vers une nouvelle passion. Je pense qu'avec l'entrée dans ma vie de l'informatique, j'ai eu envie de reprendre ces thèmes pour les traiter comme j'aurais voulu qu'ils le soient. Lorsque je programme un jeu, c'est généralement parce que j'ai envie d'y jouer lorsqu'il sera fini !

Joy : Les jeux vidéo vous ont toujours attiré ?



C'est d'ici qu'est partie votre grande aventure, depuis cette base où vous lancez votre caravelle à la recherche et la conquête du nouveau monde. C'est également là que vous reviendrez pour vous réapprovisionner en colons, ainsi que pour revendre les marchandises produites par vos hommes en Amérique. Attention, les cours des fourrures, barils de rhum et autres pierres fines (à ne pas confondre avec fières...) varient. Aussi est-il parfois plus sage d'attendre le meilleur moment pour vendre votre stock.

Comme vous pouvez le constater sur cette photo, la carte de Colonization ressemble également beaucoup à celle de son aînée, issue de Civilization. Les caribous indiquent une case particulièrement riche en ressources alimentaires, tandis que les pièces anciennes dénotent la présence probable d'un trésor dans les environs. Fondez vos villes près des premiers, afin de leur assurer une croissance rapide, et déplacez vos unités d'éclaireurs ou de troupes sur les seconds pour vous en approprier les richesses.



Afin de vous éviter de fastidieuses recherches sur toute la carte, une option vous permet de centrer automatiquement la fenêtre de jeu sur la ville de votre choix. Il est de la même manière également possible de programmer directement la destination de vos unités, au lieu de les déplacer case par case, comme dans Civilization. Ouf !



Voilà, votre première ville est maintenant créée ! D'un simple clic, on accède à ce menu, très similaire à celui de Civilization. À partir de cette fenêtre, vous pouvez superviser la production semestrielle d'outils et de nourriture de la cité, ainsi que planifier les prochaines constructions venant "moderniser" votre cité. C'est aussi de là que vous affectez ou reconvertissez vos colons à un corps de métier.

S.M. : Les jeux en général. Depuis toujours, j'ai pratiqué un grand nombre de jeux de plateau, de stratégie, des wargames... À l'université, j'ai commencé à jouer sur des ordinateurs, car c'était l'un des rares lieux ou vous pouviez avoir accès à des machines aussi chères que l'étaient les premiers ordinateurs. Les mathématiques ayant également toujours suscité un certain intérêt chez moi, j'ai pensé que le développement de softs ludiques était une voie qui répondait à mes aspirations.

■ Joy : Vous êtes donc passé tout de suite à la programmation de jeux vidéo ?

S.M. : Hélas, non. J'ai tout de même dû démarrer en travaillant pour une société "classique", à développer des logiciels ennuyeux au possible durant quelques années. Puis l'Atari est arrivé, ça a été une grande révolution ! Pour la première fois, vous pouviez aller acheter un vrai ordinateur et l'installer chez vous ! Nous n'osions même pas en rêver... Naturellement, il m'en a fallu un immédiatement, et très peu de temps après, je m'attelais à la tâche. Vous savez, à cette époque-là, la plupart des programmeurs développaient tranquillement chez eux, dans leur cave. Vous n'aviez pas besoin de l'appui d'une grosse société, d'un producteur et de dix graphistes pour réaliser un jeu. Il était très fréquent de tout programmer soi-même, de A à Z. C'est ce que j'ai fait, juste pour m'amuser, durant une année ou deux, avant de rencontrer Bill Stealey (président et co-fondateur, avec Sid Meier, de Microprose). Il m'a dit textuellement "Tu aimes programmer des jeux, j'adorerais les vendre, pourquoi ne pas créer notre société ?", et c'est exactement ce que nous avons fait.

■ Joy : Continuez-vous à programmer pour Microprose, ou vous contentez-vous de définir les grandes lignes des softs dont vous avez la charge ?

S.M. : Je continue à programmer, bien sûr. Tout d'abord parce que j'aime beaucoup cela, mais également parce que je me suis rendu compte que j'étais beaucoup plus efficace de la sorte. Lorsque je tente d'expliquer à un développeur ce que je veux obtenir, le résultat final n'est jamais conforme à la vision que j'en avais ! Enfin, le fait même d'être en train d'écrire un jeu m'apporte toujours une foule d'idées pour l'améliorer encore.

Soudain, j'ai eu une illumination.

■ Joy : Lorsque vous ne programmez pas, quels sont les hobbies que vous pratiquez ?

S.M. : À vrai dire, je ne joue plus beaucoup à des jeux vidéo maintenant, je leur préfère la lecture, ou aller au cinéma, ou tout autre média qui puisse m'apporter de nouvelles idées. Mais surtout, j'ai un fils âgé de quatre ans qui occupe énormément de mon temps libre en balades ou sorties. Mon hobby préféré, c'est mon fils ! Avant sa naissance, mes occupations ressemblaient beaucoup à celles de Monsieur Tout le monde : lire, regarder la télévision, aller au cinéma... J'ai bien peur de ne pas avoir la vie la plus excitante du monde (rires) !

■ Joy : Mais vous disiez tout à l'heure être passionné de jeux de plateaux...

S.M. : À Microprose, nous jouons toujours beaucoup entre nous à des jeux de ce type. Il en est un, "1830"- une sorte de wargame ayant pour thème les chemins de fer - qui a servi de base pour l'inspiration de Railroad Tycoon. Nous avons également beaucoup joué au jeu de plateau "Civilization". À chaque fois, nous nous sommes dit : "Voilà un bon jeu, nous pourrions encore nettement l'améliorer en le portant sur micro". Il y a beaucoup de fanatiques de ce genre de jeux à Microprose, il est donc assez fréquent que nous nous réunissions pour y jouer. Mais en dehors de cela, programmer reste mon activité principale, même lorsque je suis chez moi.

■ Joy : Cela ne vous pose-t-il pas de problèmes d'ordre, euh, familial ?

S.M. (il rit) : Non, ma femme le comprend très bien. En réalité, tout dépend des idées qui me viennent à l'esprit. Parfois, lorsque je suis coincé et que je n'arrive plus à avancer, je prends un jour ou deux de vacances pour me ressourcer. Il y a donc aussi des compensations !

■ Joy : Un peu comme un écrivain, finalement...

S.M. : C'est en effet le même processus. Parfois, lorsqu'on est vraiment en panne d'inspiration, la meilleure chose à faire est de se déconnecter du sujet afin d'y revenir plus tard. En revanche, je peux très bien me mettre soudainement à programmer chez moi, à quatre heures du matin, parce que j'ai soudainement eu une illumination !

■ Joy : Destinez-vous votre fils à la même carrière que vous ?

S.M. : Je ne l'encourage pas particulièrement à embrasser cette profession, mais il aime beaucoup les jeux vidéo et y est forcément particulièrement exposé. Peut-être choisira-t-il cette voie de lui-même (ironique). Mais je ne l'y pousserai pas, c'est sûr !

■ Joy : Avec le recul, pensez-vous toujours avoir fait le bon choix en vous engouffrant dans cette industrie ?

S.M. : Sincèrement, oui. Je suis toujours comme un enfant qui refuserait de grandir, j'ai toujours les mêmes occupations que celles qui ont accompagné toute mon adolescence. C'est là la meilleure définition que je puisse donner du bonheur.

■ Joy : Merci.



Regardez, l'oeil écoute !

Des images, des sons, des animations : c'est multimédia, c'est en couleur et c'est souvent sur CD ROM. On y suit la route des explorateurs, on y découvre une nouvelle façon d'écouter un disque, d'apprendre la guitare. Bref, on s'y détend, on s'y cultive et l'on apprend en s'amusant.

L'hypertexte

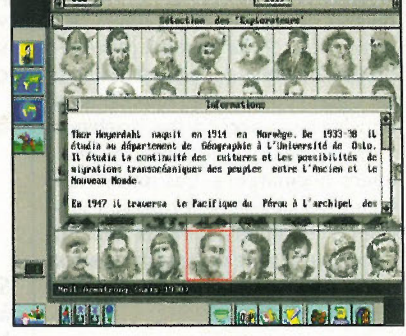
Un texte Hypertexte est un texte dans lequel on peut naviguer au moyen de la souris. Par exemple, si l'on clique sur un mot qu'on ne comprend pas, et que la définition elle-même comporte un mot inconnu, il suffit de cliquer directement sur celui-ci pour voir apparaître la définition dans laquelle on peut cliquer sur un mot qui, lui-même... En informatique, notamment sous Windows, de nombreux fichiers d'aide fonctionnent de la sorte.

Les Voyages Extraordinaires

PC

Ce logiciel retrace les voyages des explorateurs qui, du Xe siècle à nos jours, ont découvert continents et peuplades et ont passé au peigne fin la plus petite once de "Terra Incognita". Bénéficiant d'une interface particulièrement astucieuse, "Les Voyages Extraordinaires" proposent 54 récits agrémentés de graphiques, illustrations et textes hypertextes. L'écran principal, qui représente la Terre et ses différents continents, est coiffé d'un curseur d'un genre assez particulier qui donne tout son charme au produit. Cette sorte de "règle temporelle" permet de voir les différents points du globe ayant fait l'objet d'explorations. En déplaçant un curseur sur la ligne, ce qui permet de choisir une époque, on "allume" progressivement les points correspondant aux explorations. Pour prendre connaissance de celles-ci, il suffit de cliquer sur le point et une petite animation montre la route parcourue par le navigateur ou l'aviateur pour réaliser son périple. Au début de cette règle, un autre curseur permet de choisir une autre "date butoir". En fait, la carte permet donc d'accéder aux voyages qui se sont déroulés entre les deux dates. En cliquant sur l'animation du voyage, on passe en mode "zoom". Le bouton droit de la souris (ou une touche de fonction) affiche, quant à lui, le texte hypertexte explicatif. Pareillement, la recherche par date peut porter sur les engins utilisés. On pourra ainsi afficher les explorations faites en bateau, dirigeable ou avion d'après une fourchette de dates. Enfin, une galerie de portraits, composée de gravures ou de photos, offre l'opportunité de consulter la biographie d'un explorateur. Là aussi, un système hypertexte permet d'en apprendre plus sur ces découvreurs.





Prix : 250 F • Éditeur : Logitime • Tél. : 16 (1) 60.19.36.13

Americana.

PC CD-ROM COMP. REAL MAGIC



La série MediaClip, qui propose des bibliothèques d'images thématiques libres de droit nous entraîne, ce mois-ci, à la découverte des États-Unis. Au programme, 100 images (TIFF et BMP) permettant de découvrir les sites particuliers de diverses régions. Chaque photo, qui peut être visualisée en fenêtre ou plein écran, est accompagnée d'une musique. Le CD comporte aussi 25 vidéos. Intéressant pour qui s'y intéressera...

Éditeur : Aris • Tél. : (1) 40.09.80.30 • Distribué par Euro-CD.

Petit dico

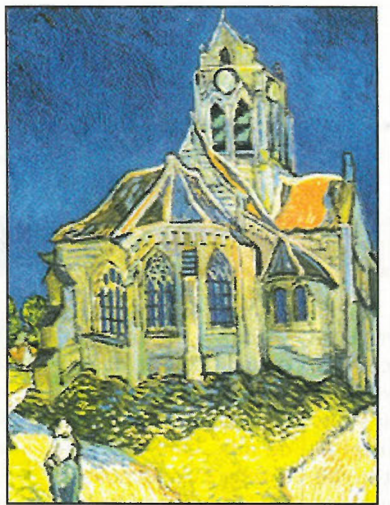


Le Petit Dictionnaire Illustré du Multimédia est sorti chez Sybex au prix de 78F. Pour ceux qui ne sauraient pas que le "multimédia" est, je cite, "l'ensemble des techniques de manipulation des données telles que le son, les images, les photographies et les séquences vidéo." En gros, il suffirait d'une télé et d'un magnétoscope !

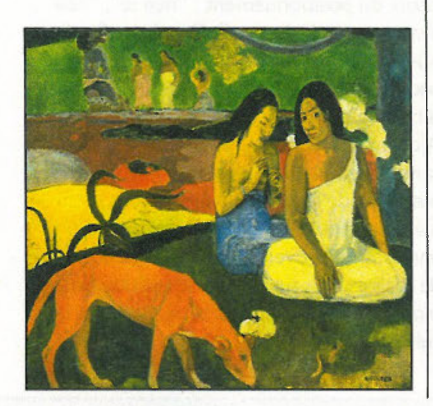
Nympheas

PC CD/MAC/CD-I/ 3DO

Comme son nom le laisse supposer, Nympheas est un CD destiné à tous les amateurs de peinture ("Les Nymphéas" sont une série de Monet). Tournant sur toutes les plates-formes, ce CD Portfolio permet d'admirer quelques tableaux célèbres accompagnés de musiques originales ou de textes poétiques. Un menu accessible à tout moment offre diverses possibilités d'affichage : par thèmes, peintres ou œuvres. Bon, autant vous le dire tout de suite, on a beau aimer l'art, ça tourne très vite à l'interlude mais qui sait, peut être assiste-t-on à la naissance d'un nouveau concept ? Après la musique d'ascenseur, voici venir le temps du multimedia d'ascenseur.





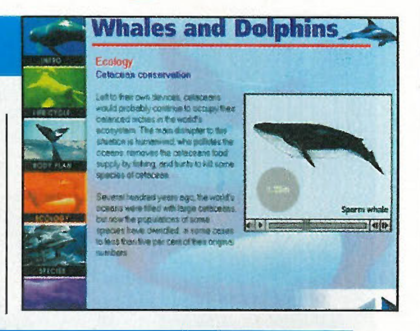


Standard : PC. MAC. CD-I. 3 DO. Photo CD • Éditeur : XIII Bis Records Prix : 199 F • Distribué par : XIII Bis Records Tél. : 16 (1) 42.12.52.82

Whales and Dolphins

PC CD WINDOWS

Pour en apprendre plus sur nos amis les baleines et nos amis les dauphins, ce CD comporte images, commentaires et mini-films. Ça tourne sous Windows, c'est beau comme tout, mais c'est en anglais. Pour le prix, on aurait apprécié une traduction.

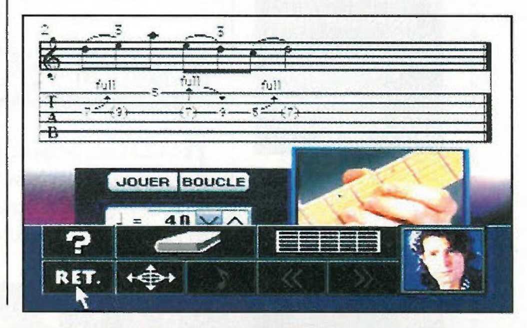


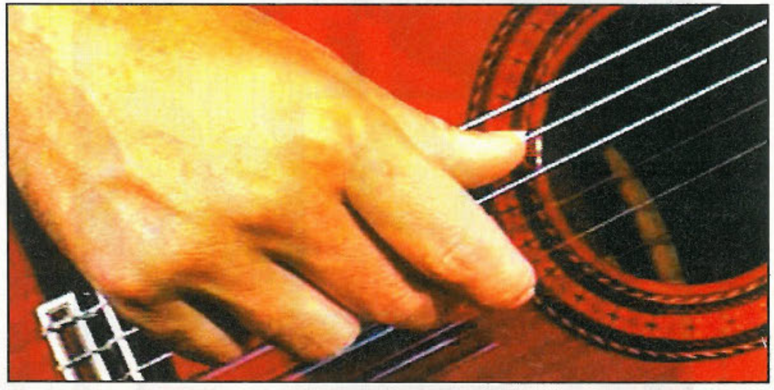
• Éditeur : Media Design Interactive • Distribué par : Euro-CD Téléphone : (1) 40.09.80.30 • Prix : 399 F

Méthode de guitare

CD-I

Si la guitare vous démange, n'hésitez pas à gratter. Ce mois-ci, deux produits complémentaires vont permettre aux guitaristes débutants de progresser sur leur instrument préféré. Au choix, guitare classique ou électrique.
Appartenant à la collection "Private Lesson", ces deux titres en français bénéficient d'une présentation agréable. Outre les leçons, qui utilisent le système de tablature – incomparablement plus efficace que le solfège si l'on souhaite démarrer sur les chapeaux de roues (ce qui n'empêche pas d'apprendre le solfège en parallèle) – ces CD proposent également la visite d'un musée interactif où l'on peut découvrir des instruments prestigieux.
Chaque instrument, présenté par une série de visuels en gros plan, est accompagné d'un morceau ou d'un riff permettant de se faire une idée de sa couleur sonore.
Petit plus, le titre dédié à la guitare rock vous met entre les mains d'un professeur qui connaît son instrument sur le bout des doigts, puisqu'il s'agit de Paul Personne, musicien reconnu travaillant avec de nombreux artistes.
Classiques ou rock, ces titres abordent aussi bien l'apprentissage de morceaux (Bach, Hendrix et autres Beatles) que le travail d'exercices particuliers portant sur l'emploi d'un médiator, les arpèges ou la maîtrise du vibrato. Des sections de prise en main permettent aussi de se familiariser avec la tenue de l'instrument, l'accordage ou le changement de cordes.
Bref, si vous envisagez de vous mettre sérieusement à cet instrument, voilà deux titres complètement indispensables.

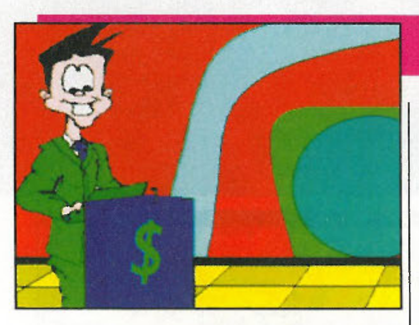




Éditeur : Philips Compact Disc Interactive Media • Prix : 250 F • Tél. : (1) 47.28.51.00 • Distribué par Philips

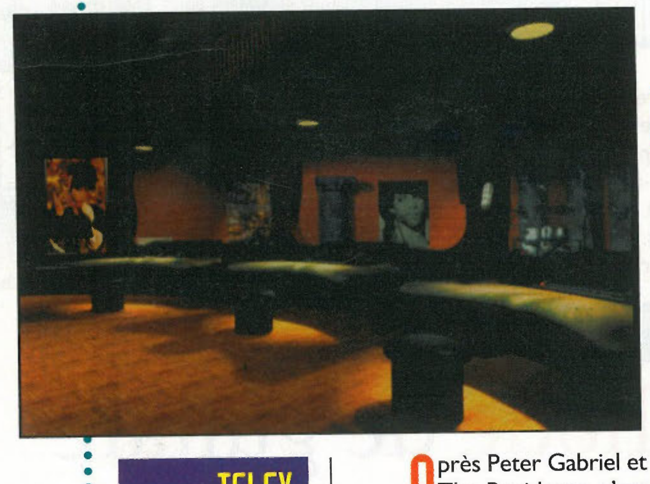
Formation virtuelle

PC



Vous aimeriez en savoir plus sur l'informatique ? Vous voulez utiliser tout de suite votre ordinateur ? Alors voilà un produit qui devrait vous contenter, Il permet d'apprendre à se servir d'un ordinateur. Pour cela, rien de tel que l'ordinateur ! Si vous savez lancer un logiciel sous DOS, Formation Virtuelle se charge du reste. De nombreuses pages écran qui vous permettent de communiquer avec la machine au moyen d'ordres simples, bien expliqués, vont vous guider pas à pas dans votre découverte de l'outil informatique. Du fonctionnement de la souris au clavier en passant par des notions sur la mémoire ou le disque dur, tout est détaillé et expliqué. Outre une disquette générale destinée à faire la lumière sur des notions de base, Formation Virtuelle comporte une disquette consacrée au DOS et une autre traitant de Windows. À la fin de chaque cession, un Quizz permet de faire le point sur l'état de ses connaissances. Chaque "cour" prend deux heures, soit six heures de formation pour un prix plus que raisonnable. Dommage, la présentation aurait pu être plus esthétique, mais en tout cas le produit semble être efficace.

• Éditeur : Visual Media Systems • Téléphone : (1) 69.41.27.27 Prix : 199 F



Interactive ⚥

PC & MAC CD-ROM

Après Peter Gabriel et The Residents, c'est au tour de ⚥ (alias "Celui-qui-se-faisait-appeler-Prince") de sortir son CD interactif multimédia machin chose. Vous ne pouvez pas supporter le nain de Minneapolis ? Très bien, dans ce cas passez votre chemin. Par contre, si, comme moi, vous êtes un afficionado, si vous trouvez que Jackson (Michael) n'est qu'une mauviette en comparaison du prince du "fonque" black, voilà un collector fait pour vous. Réalisé par Graphix Zone, ce CD tourne indifféremment sur Mac et PC. Tout droit descendu de votre vaisseau spatial, vous arrivez sur la planète ⚥. Vous allez vivre une expérience hi-tech dans un monde ultra kitsch qui fleure bon le culte de la personnalité. Déambulant dans des décors magnifiques entièrement réalisés en images de synthèse, vous devez résoudre des puzzles plus ou moins simples pour récolter des joyaux. Évidemment, l'intérêt se situe ailleurs. Vous voulez remixer à votre sauce "Race", le dernier morceau de ⚥ ? Pas de problème, allez dans le studio et installez-vous à la table de mix. Une envie de chanter ? Un Karaoke de "Kiss" vous tend les bras un peu plus loin. La librairie retrace les moments importants de la carrière de ⚥. Dans la boîte de nuit, devenez DJ et chauffez la piste. Ailleurs, lancé à la poursuite d'une des choristes, vous pourrez visiter un monde virtuel. Partout des extraits de musiques et de vidéos d'excellente qualité consacrent le culte de ⚥. Une durée de vie sûrement un peu courte, mais qu'est-ce que ça cartonne !

• Editeur : GRAPHIX ZONE • Prix : 360 F

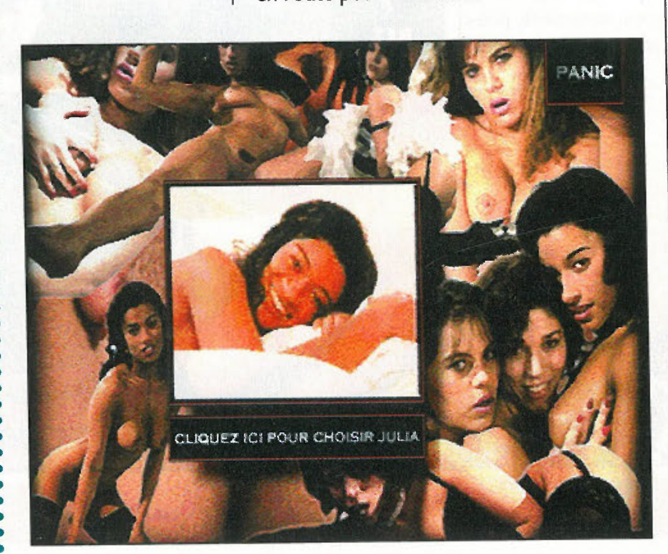
TELEX

Le salon "Planète Multimédia" se tiendra à Paris, porte de Versailles, du 28 septembre au 2 octobre 1994. Dans cette caverne l'Ali Baba, cool mais techno, on pourra découvrir les GPS, appareils photo numériques, un ordinateur étanche et d'autres applications futuristes des nouvelles technologies étalées sur 60 000 m2.

Virtual Escort

PC CD WINDOWS, MAC

Ce CD vous propose de jouer à la souris... à la souris ! Après avoir choisi laquelle des trois mignonnes vous souhaitez draguer, en route pour l'aventure. Par un système de Questionnaire à Choix Multiple, vous devez amener votre interlocutrice à partager avec vous quelques moments d'intimité. Les plus doués d'entre vous pourront même espérer rencontrer les trois lors d'un match amical. Au programme : musique d'ascenseur, voix digitalisée égrenant des textes débiles sans grande conviction et déballage de chair fraîche enveloppée de dentelles. En clair et sans décodeur, c'est interdit aux mineurs.



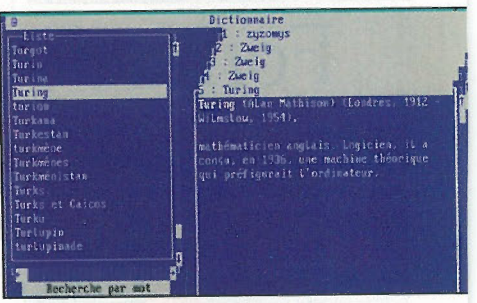


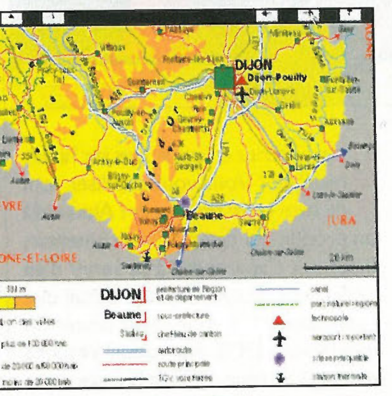
• Editeur : Penthouse France

Zyzomys

PC CD-ROM

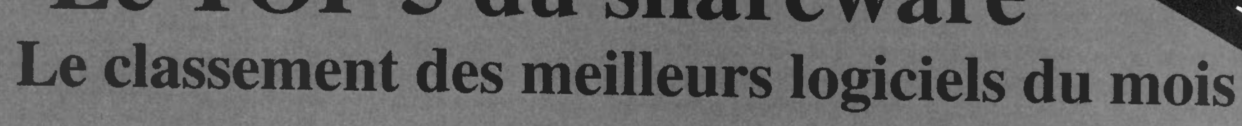
Le Zyzomys nouveau est arrivé. Je ne parle pas de ce petit rongeur en voie d'extinction, mais du dictionnaire du même nom appelé, lui, à un bel avenir. Certes, il est un peu cher, la présentation sous DOS est pour le moins spartiate, mais avec ses 60 000 noms communs et ses 22 000 noms propres, le Zyzomys s'avère être un outil des plus pratique. En plus d'une recherche par nom classique, ce dictionnaire autorise les recherches par thème : pratique pour survoler d'un seul coup un vocabulaire ou des concepts particuliers. On peut ainsi accéder à des rubriques dédiées à la Mythologie, aux Sciences, à l'Histoire. Lorsqu'on recherche un nom propre, on peut afficher la liste des personnages par date, et ce avec choix du positionnement : "née le", "née avant ou après le tant". De plus, afin de rajouter un peu de couleur à ce logiciel un peu trop sobre, un atlas mondial offre l'opportunité de consulter 256 cartes mondiales. Ajoutez à cela quelques options intéressantes, telle la liste des prix Nobel, des membres de l'institut, un tableau des monnaies, les nouvelles entrées de l'année ou une liste de proverbes, et voilà qui donne de réels espoirs sur l'avenir de l'édition électronique. À conseiller à ceux pour qui la culture se conjugue au présent.





• Editeur : Hachette Multimédia Machine
Prix : 1 950 F





Le TOP 5 du shareware

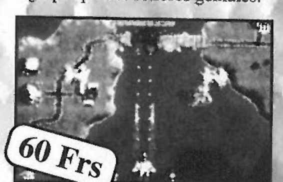
Le classement des meilleurs logiciels du mois

PC

1 — 2 — 3 — 4 — 5

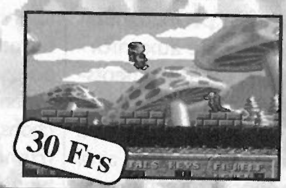
ACTION

1. RAPTOR
Un shoot'em up digne de ce nom avec des animations graphiques et sonores géniales.



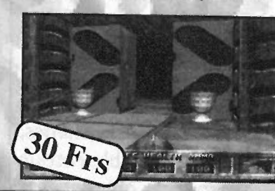
60 Frs

2. HOCUS POCUS
Jeu de plates formes où vous devez récolter un nombre défini de cristaux.



30 Frs

3. DEPTH DWELLERS
Clone de Doom avec des actions supplémentaires comme voler..., la violence est au rendez-vous.



30 Frs

4. NITEMARE 3D
Même acabit que Wolfenstein. L'action, sinistre à souhait, se déroule dans un manoir.



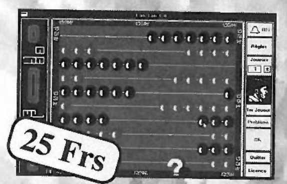
30 Frs

5. ELECTRANOID
Un casse-brique délirant avec de beaux graphismes. Il est rare qu'on en mette un dans le top.

25 Frs

RÉFLEXION

1. FAN-TAN (Windows)
Jeu de boulier où il faut vider les lignes selon des règles précises. Aide en français.



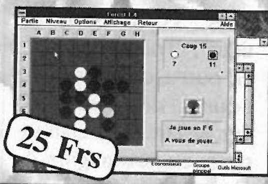
25 Frs

2. TUBE
Récupérez des atomes dans un tube, videz les dans un bocal, alignez en 3 de même couleur.



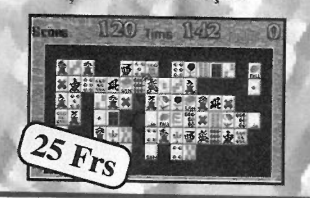
25 Frs

3. FOREST (sous Windows)
Jeu d'Othello qui est reconnu comme étant le meilleur par la fédération française.



25 Frs

4. CHECK MATE
Ca ressemble au Mahjong mais il n'y a pas de superposition de pions. Aide en français.



25 Frs

5. QUANTIK
Retour en force de tétris avec une nouvelle façon de placer ou de distribuer les pièces.

30 Frs

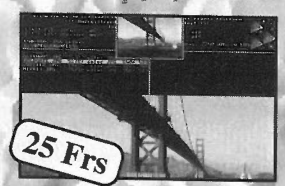
UTILE

1. QUICK MENU 3
Fini les commandes sous DOS. Accédez à vos programmes par un simple click sur un icône.



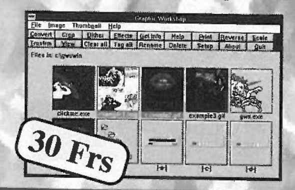
25 Frs

2. QPEG
Un visualisateur d'images au format GIF PCX et surtout JPEG qu'il affiche en quelques secondes.



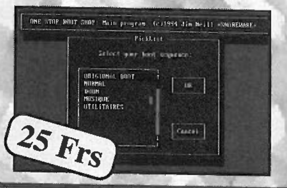
25 Frs

3. GWS (sous Windows)
Graphic Workshop permet l'affichage et la conversion de tous les fichiers graphiques.



30 Frs

4. 256 BOOT
Fini la valse des disquettes pour rebouter son PC. OSBS permet de faire 256 boots différents.



25 Frs

5. SCAN & VSHIELD
Voici les dernières versions de Scan Virus et VShield, deux antivirus de chez Mcafee qui ont déjà fait leurs preuves. Détection et nettoyage sont leurs seuls mots d'ordre. De plus VShield permet la détection de virus lors de l'installation de nouveaux programmes sur le disque Dur.

25 Frs

DIVERS

1. COLOR WIZARD
Ce logiciel de coloriage destiné aux enfants est le plus intéressant et le plus complet.



25 Frs

2. NEOPAINT
Ce logiciel de dessin dispose de toutes les fonctions utiles plus quelques unes originales.



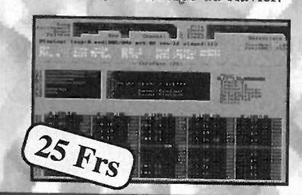
25 Frs

3. NEOSHOW PRO.B.
Permet de créer facilement des représentations graphiques et sonores. Simple d'utilisation.



25 Frs

4. SCREAM TRACKER
Permet de composer de la musique sur 16 voix digitales et 9 canaux FM à l'aide du clavier.



25 Frs

5. MOD FOR WINDOWS
Pour la lecture de modules musicaux sous Windows avec une présentation irréprochable.

25 Frs

ÉROTIQUE

1. SIMUSEX
Donnez du plaisir à une jeune fille grâce à des accessoires. Carte sonore obligatoire.



30 Frs

2. STRIP POKER
Deux jeunes filles vous proposent une partie de poker mais elles n'ont pas d'argent.







25 Frs

3. ANIM-GL
Un lot d'animations pornographique de qualité au format GL et le logiciel qui permet de les voir. Une bonne demi-heure de cinoche digne des meilleurs moments de Canal.



60 Frs

4. EROTISME
Douze images inédites de jeunes filles dévoilant tous leurs charmes.



30 Frs

5. XXX
Cette disquette contient des images inédites de scènes pornographiques (format GIF). N'insistez pas, on ne vous montrera pas de photo.





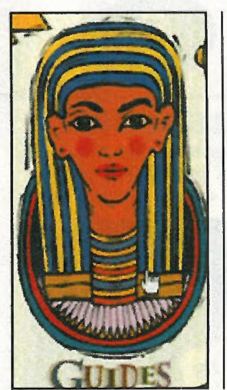
X

30 Frs

Pour recevoir les logiciels que vous désirez en moins de 3 jours, renvoyez ce bon de commande à :
FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY ou téléphonez au 83 90 28 00

NOM ______________ PRENOM ______________
N° ______ RUE ______________________________
Code postal __________ VILLE ______________
Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY
O Carte de crédit NOM : ______________
O Chèque Numéro de carte : _ _ _ _-_ _ _ _-_ _ _ _-_ _ _ _
O Mandat Date d'expiration : _ _ - _ _

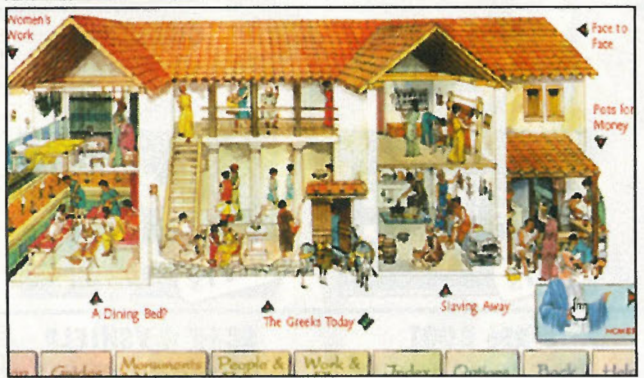
Je commande ________ logiciel(s)		Frs
Voici les logiciels que je commande ____________ ____________ ____________ ____________	Frais de port	20 Frs
	TOTAL	Frs



Ancient Lands

PC CD-ROM, WINDOWS

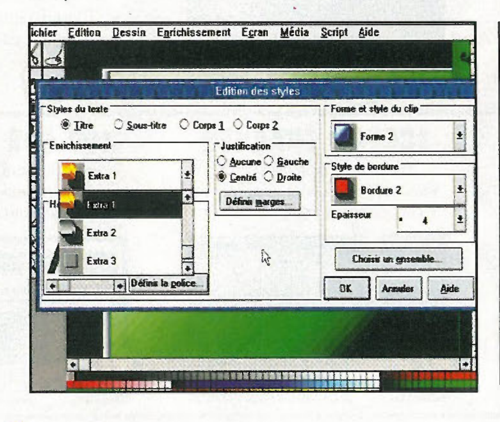
Décidément, les bonnes idées ne manquent pas chez Microsoft. Après les encyclopédies consacrées aux instruments de musique et aux dinosaures, la série "Exploration" de Microsoft s'agrandit d'un nouveau titre pour le moins intéressant et bien réalisé sur les civilisations qui nous ont précédés : l'Égypte, la Grèce et l'Empire Romain à leur apogée. À travers de nombreux articles, documents sonores visuels ou filmés, c'est un véritable retour aux sources qui nous est offert. Les grands thèmes traités regroupent tous les centres d'intérêt : "Monuments et Mystères", "Population et Politique", "Travail et Loisir"... En outre, on peut opter pour la découverte de ces fascinantes civilisations en compagnie de prestigieux guides : Homère, Alexandre le Grand, César, etc. Pour les plus pressés, un index de recherche est bien sûr disponible, permettant un accès rapide aux informations. Les documents-mêmes sont d'une variété et d'une qualité sans pareille. On trouvera ainsi des photos de sculptures égyptiennes, en passant par des esquisses "d'époque" sur la vie des gladiateurs, sans oublier des extraits de films comme "Jason et les Argonautes" ou "Spartacus". Enfin, Microsoft n'omet pas la fonction éducative d'une encyclopédie, et de nombreux petits jeux (puzzles, énigmes, etc.) permettent de vérifier ses connaissances sur le sujet. Un seul hic dans cette histoire, Ancient Lands n'est pour l'instant disponible qu'en anglais. Mais touchons du bois, le titre "Instruments de Musique" a bien été traduit...





Editeur : Microsoft Tél. : (1) 69.86.46.46

Le Réalisateur Multimédia



PC

• Éditeur : ZumaGroup • Distribué par : Nathan Logiciels
• Téléphone : (1) 46.73.05.55 Prix : 1600 F

Destiné à créer des pages de présentation pour les conférences, compte rendu de rapport, etc., "Le Réalisateur" fonctionne en 256 couleurs ou 16 millions. Livré avec des écrans d'exemples, ce logiciel puissant souffre hélas de l'existence de produits similaires, au moins tout aussi puissants et plus complets en ce qui concerne la section "dessin", comme par exemple "Corel Draw", dont la version 4.0 se trouve en ce moment à prix bradé.
Cela dit, "Le Réalisateur" bénéficie d'un plus par rapport à la concurrence puisqu'il gère le son, qu'il s'agisse de fichiers WAV, de plages d'un CD audio ou de fichiers MID (de type 1). À noter aussi la possibilité d'inclure à ses présentations des fichiers d'animation FLI ou FLC.

Bandes-annonces Cinoches

• Édité par : Cybex
• Téléphone : (1) 40.52.03.00



CD-ROM

Sybex propose aux cinémaniaques deux CD-Rom comprenant chacun une trentaine de bandes-annonces, un visualiseur et un screen-saver. Dans l'un on trouve des série B de S.F. des années 50, et dans l'autre des classiques comme Psychose, African Queen, etc. Tout ça pour 168 F. Mouais... c'est ach'tement cher pour c'que c'est ! (édité par cybex : (1) 40.52.03.00).

La réalité virtuelle

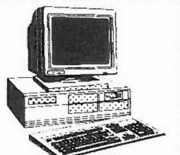
LIVRE

Des origines à nos jours et bien loin de la science-fiction, tout sur les applications effectives de la Réalité Virtuelle par deux professionnels du millieu.

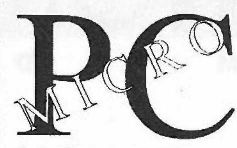
Auteur : Ken Pimentel/Kevin Teixeira
Editeur : Addison-Wesley
Téléphone : (1) 48.87.97.97
Prix : 298 F



VENTE EN MAGASIN & ENVOI SUR TOUTE LA FRANCE



Micro PC



Spécial Rentrée Scolaire

147, rue de Crimée 75019 Paris Tél : 42 45 54 38 Fax : 44 84 03 72

L'Univers PC LOISIRS au plus juste Prix !!!!

Les Configurations PC Multimédia

486 type DX40	486 type DX50	486 type DXII 66	486 type DX4 100	PC Portable Multimédia
4Mo RAM Lecteur 3"1/2 HD Carte SVGA 1Mo Accélératrice+VESA Port Joystick Ecran SVGA 14" Clavier 102 touches Souris Hte Résolut° D.Dur 420 Mo	4Mo RAM Lecteur 3"1/2 HD Carte SVGA 1Mo Accélératrice+Vesa Port Joystick Ecran SVGA 14" Clavier 102 touches Souris Hte Résolut° D.Dur 420 Mo	4Mo RAM Lecteur 3"1/2 HD Carte SVGA 1Mo Accélératrice+Vesa Port Joystick Ecran SVGA 14" Clavier 102 touches Souris Hte Résolut° D.Dur 420 Mo	4Mo RAM Lecteur 3"1/2 HD Carte SVGA 1Mo Accélératrice+Vesa Port Joystick Ecran SVGA 14" Clavier 102 touches Souris Hte Résolut° D.Dur 420 Mo	486 DX2 50 4Mo RAM Lecteur 3"1/2 HD Interface SCSI pour CD Rom Externe Interface PC Incia Ecran SVGA couleur 10"
CD Rom Dble Vitesse Carte Son Audio Excel Deluxe 16 Multi CD	CD Rom Dble Vitesse Carte Son Audio Excel Deluxe 16 Multi CD	CD Rom Dble Vitesse Carte Son Audio Excel Deluxe 16 Multi CD	CD Rom Dble Vitesse Carte Son Audio Excel Deluxe 16 Multi CD	D.Dur 210 Mo Format Notebook + Kit Son compatible SBlaster + HP
7990 F	**8690 F**	**8990 F**	**11290 F**	**12490 F**

Options :

4 Mo Supplémentaires	+ 1100 F	PC sans CD Rom Dble Vitesse	- 750 F
Ecran 15" low Radiation MPR II	+ 1200 F	Jeux CD Rom : Myst+Rebel Assault+Megarace	+ 700 F

Micro PC Configurations PCI Pentium 66 et 90 MHz

8 Mo Ram 32 bits + lecteur 3"1/2
+ carte SVGA 1 Mo accélératrice VESA
+ Port joystick + clavier 102 touches
+ écran 14" + disque dur 420 Mo
+ Souris haute résolution

+ CD Rom Dble Vitesse + Carte Son Audio Excel Deluxe 16 Multi CD

66 MHz : 13390 F   90 MHz : 14990 F

PC Livrés avec 20Mo de jeux, 2HP + joystick tapis souris

Garantie 5 ans dont 2 ans PMO et 3 ans assistance MO

Jeux PC

1942 Pacific Air War	299
Arena Elder Scrolls	309
Battle Isle 2 VF	339
Beneath a Steel Sky	289
Bwing	189
Cannon Fodder	259
Chaos Engine	209
D-Day VF	339
Delta V	NC
Detroit VF	339
Wolf 3D	65
F1 Microprose GP	259
Flashback	205
Gabriel Knight VF	245
Genesia	205
Indy 4 VF	339
Indy Car Racing	250
King Quest 6 VF	279
Kyrandia 2 VF	279
Leisure suit Larry 6 VF	259
Mortal Kombat	205
Overlord	309
Pacific Strike	319
Quest for Glory 4	239
Reunion	369
Robinson Requiem	279
Sam & Max VF	300
Sim City 2000 VF	235
Spear of Destiny	160
Subwar 2050	245
Theme Park	299
The Settlers VF	289
Ultima 8 VF	299
Vroom Multiplayer	200
XWing	299
XWing Imperial Pursuit	169

UPGRADE 386/486

Prix de la Pièce
+ 150 F frais de Montage

Pièces Détachées pour PC

Carte Mère + Processeur type DX40	1790 F
Carte Mère + Processeur type DX50	1990 F
Carte Mère + Processeur type DXII 66	2390 F
DX4 100 MHz et Pentium	nous consulter
Disque Dur 250 Mo	1290 F
Disque Dur 340	1390 F
Disque Dur 420	1490 F
Ram 1Mo	290 F
Ram 4 Mo	1100 F
Carte Fax / Modem	590 F
Carte Fax / Modem / Minitel	880 F
Carte SVGA 1 Mo accélératrice + VESA	490 F
Carte SVGA 1 Mo VLB Cirrus Logic	600 F

Jeux PC

Battle Isle 2	339	Megarace	229
Beneath a Steel Sky	349	Microcosm	279
Dungeon Hack	290	Myst	379
Gabriel Knight VF	299	Outpost	289
Inca 2	299	Rise of the Robots	NC
Iron Helix	235	Sam & Max VF	349
King Quest 6	235	Shadow Caster	349
Kyrandia 2	299	Syndicate + Data	349
Lands of Lore	329	Theme Park	339
Leisure Suit Larry 6	299	Ultima 8	339
Lord of Rings	329	Under a Killing Moon	NC
Mantis	399	Who shot J.Rock	359

Accessoires

Audio Excel 16 Deluxe MultiCD	599 F	CD Rom Dble Vitesse Mitsumi	950 F
Sound Blaster 16 Values	729 F	100 Disquettes 3" 1/2 HD	299 F
Sound Blaster 16 Multi CD	929 F	Thrustmaster MKI	549 F
Sound Blaster 16 ASP MultiCD	1279F	Thrustmaster MKII Pro Metal	1790 F
Sound Blaster AWE 32	1890 F	Video Blaster	1990 F
Wave Blaster	1590 F	Real Magic (MPEG+Video CD) + CD exemple + the Horde CD	2690 F
CD Rom Dble Vitesse Panasonic	1050 F		

Kit CD-Rom* Double Vitesse + Rebel Assault +Megarace + Myst	Kit CD-Rom* Double Vitesse +Megarace+Myst +Rebel Assault +Audio Excel 16 Deluxe	Kit CD-Rom* Double Vitesse +Megarace+Myst +Rebel Assault +Sound Blaster 16	Kit CD-Rom* Double Vitesse +Megarace+Myst +Rebel Assault +S Blaster 16 MCD ASP	Kit CD-Rom* Double Vitesse +Megarace+Myst +Rebel Assault +SBlaster Awe 32
1679 F	**2079 F**	**2379 F**	**2890 F**	**3490 F**

* Panasonic CR562B ou Sony 33A

Frais de port 80 F/Accessoire

Livraison sous 48 H
Frais de port PC Province : +320F

Bon de Commande à retourner à Micro PC 147, rue de Crimée 75019 Paris tél 42 45 54 38

Nom:..............................
Prénom:..............................
Adresse:..............................
....
Code Postal:..............................
Ville:..............................
Téléphone:..............................

Désignation	Prix TTC

☐ Normal * : +20 F
☐ Collissimo* : +29 F
☐ Contre Rem : +35F
☐ Mandat Postal
☐ Chèque **
Signature Obligatoire

* frais de port à prévoir par jeu   ** Chèque délivré à l'ordre de SARL FORCE ONE

PAR MIC DAX

La pomme : on lui sort le grand jeu !

Sans pouvoir encore parler de réelle explosion, les jeux font leur retour sur Mac. S'il a toujours été soutenu par des éditeurs ralliés à sa cause, le Mac suscite aujourd'hui l'intérêt de locomotives comme Bullfrog, Virgin, LucasArts, Bullfrog ou Microprose. Sur un terrain où les autres machines sont quasiment balayées ou affaiblies, le Mac pourrait présenter d'ici peu une alternative à l'hégémonie des PC. Il a pour lui l'avantage du long terme et l'appui d'un constructeur aux reins solides.

Un an d'absence

Attention cependant de ne pas aller plus vite que la machine. Les sorties de jeux sur Mac sont certes plus rapprochées depuis quelques mois, le frémissement est visible, mais le Mac a déjà par le passé connu des périodes d'engouement passager auxquelles succédait un calme d'une platitude surprenante, avec des projets annulés ou avec la sortie de jeux faits à la va-vite. C'est d'ailleurs l'une des raisons pour lesquelles Joystick avait cessé à contre-cœur de traiter du Mac, il y a exactement un an. Aujourd'hui, avec l'engagement d'éditeurs réputés, avec de sérieux effortss du côté de la grande distribution, le Mac bénéficie d'atouts plus sérieux et sa part dans le monde des jeux peut probablement devenir moins anecdotique.

Encore faut-il pour cela que les utilisateurs suivent le mouvement : le piratage sur Mac a des conséquences au moins aussi dévastatrices que celui sur PC. Naturellement, la première d'entre elles est de faire fuir les éditeurs. L'exemple d'Atreid Concept (S.C.O.U.T, Cogito, The Tinies, Breakline), le plus révélateur parce que le plus proche de nous, est à ce titre sans appel.

Voici un éditeur qui développait des jeux d'abord sur Mac, pour les adapter au besoin sur d'autres machines. À force de voir ses jeux se vendre très peu en France, et alors que tout porte à croire qu'il était fanatique du Mac, l'éditeur bordelais a fini par développer sur PC, l'adaptation ultérieure sur Mac n'étant pas acquise à coup sûr. C'est ainsi qu'il a fallu attendre plusieurs mois pour voir arriver le splendide Fury of the Furries, porté préalablement sur Amiga...

Cet exemple n'est pas isolé, il n'est assurément pas exagéré d'affirmer que, pendant les quelques mois à venir, chaque sortie de jeu Mac aura une valeur de test pour chacun des éditeurs s'y risquant. Vous l'avez compris, toutes ces adaptations de best-sellers n'ont qu'un seul objectif : vérifier si le marché du Mac peut servir de contrepoids à l'omniprésence, à terme dangereuse, du PC. Le renouvellement et la montée en puissance de la gamme Mac assurent un positionnement sur plusieurs années. Aujourd'hui, en plein essouflement du marché ludique, une telle perspective n'est pas négligeable. Autrement dit, c'est à vous de jouer !

VRAIMENT SEUL DANS LE NOIR

Infogrames a abandonné le projet d'adapter Alone in the Dark.

SEUL CONTRE DES FOUS

ID Software a enfin trouvé des développeurs pour porter DOOM sur Mac. Aucune date n'est communiquée. Leur autre hit, Wolfenstein 3D, devrait sortir incessamment sous peu.

PAS SI SEUL (1)

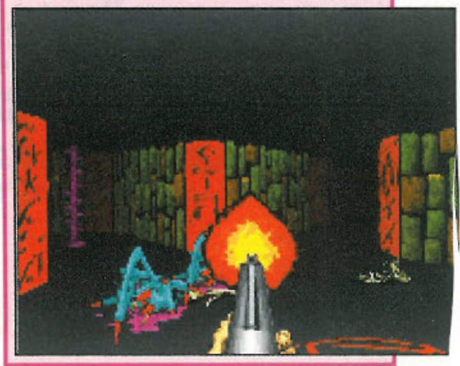
Dans la même catégorie que Doom, on attend Sensory Overlord.

PAS SI SEUL (2)

Bungie Software (Pathways into Darkness) annonce Marathon, bien plus rapide et fluide. On pourra y jouer en septembre jusqu'à 8 en réseau ou par modem via ARA.

PATHWAYS INTO DARKNESS

Édité par l'Américain Bungie Software il y a 10 mois, PiD est un jeu rappelant nécessairement Doom sur PC. Il s'agit là aussi de dégommer du monstre à tout bout de champ pour parvenir à sortir d'une mystérieuse pyramide aztèque. Ça ne sera évidemment pas aussi simple que cela, on aura par exemple à faire appel à la magie pour faire parler les morts. Car le scénario du jeu est nettement plus évolué que dans Doom, où l'on peut très bien se contenter de tirer sur tout ce qui bouge. PiD impose un comportement plus réfléchi : il faudra chercher à élucider cette fameuse énigme de la pyramide pour avoir le droit d'en sortir (à peu près) en bon état. Techniquement, il faut admettre qu'on est loin de la perfection de Doom. PiD reste cependant très valable, c'est l'un des rares jeux sur Mac à offrir une telle fluidité, pour peu que l'on joue sur une machine moyennement rapide. Un must !



Que le CD soit avec toi...

MAC CD

Rebel Assault

C'est un déluge d'animations qui s'abat dès la première minute. Trop, c'est trop, Rebel Assault n'est plus un jeu, c'est un monument, au même titre que Myst, le seul autre jeu à justifier l'achat d'un lecteur CD. Oublions tout ce qui se dit à propos du multimédia interactif : Rebel Assault vous scotche à votre fauteuil pendant des heures. Bien sûr, les phases de jeu ne sont pas irréprochables et ne révolutionnent pas franchement le genre, le principe est désormais connu. Aux commandes d'un vaisseau qu'on ne dirige pas totalement (on ne s'éloignera jamais du parcours préétabli par les programmeurs), il faudra détruire les vaisseaux ennemis, au besoin en se frayant un chemin entre des obstacles. Bon, nous sommes en terrain connu, rien de très original.

Ce qui l'est davantage, c'est l'ambiance du jeu. L'éditeur LucasArts, parfaitement au courant de l'adage selon lequel "on n'est jamais si bien servi que par soi-même", a reproduit dans le jeu tout l'environnement de la saga "Star Wars." Si bien qu'on ne joue pas pour gagner, mais pour voir à quoi ressemblera la mission suivante. Des séquences splendides s'intercalent entre chacune des douze missions et font office de carotte, à nous de bien manier le bâton. La qualité de la réalisation est surprenante, même quand la résolution des images a été réduite au strict minimum. La fluidité des animations et du jeu finit par réduire à zéro toute résistance, Rebel Assault est un jeu qui ne fait pas les choses à moitié, il capte toute votre attention. L'atmosphère du jeu, soutenue par le thème musical principal de "Star Wars", est tellement convaincante, tellement cohérente du début jusqu'à la fin qu'on a difficilement l'impression de jouer, on a plus volontiers la sensation d'être DANS le jeu, d'en faire partie. Des esprits grincheux trouveront certainement à redire à propos de cette identification un peu trop poussée, pourquoi pas.

Rassurons-les tout de même en nous plaignant des effets sonores, vite casse-pieds puisque répétitifs. Quelques sons de plus pour les tirs, est-ce trop demander quand on subit l'unique "chtonk" cent fois par minute? Par ailleurs, la manipulation du viseur est d'un manque de précision effarant, dans cet océan de finesse. Il est possible de jouer au clavier, au joystick ou à la souris. L'utilisation de cette dernière tendant vers le loufoque, je me suis personnellement rabattu sur le clavier.

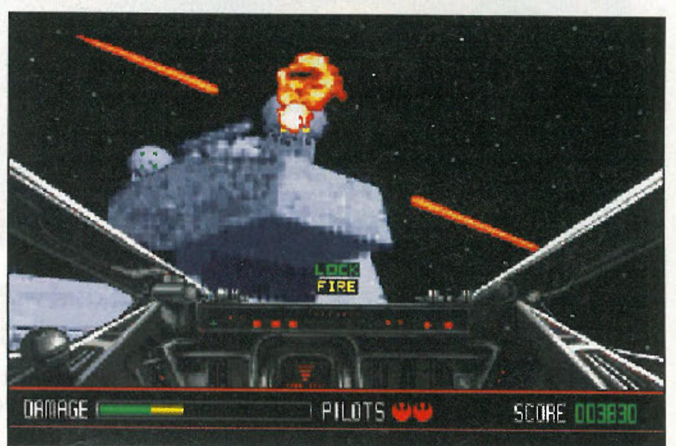
Avant d'aborder le moment crucial de la comparaison entre PC et Mac (nous ne parlerons du désastre de la version Mega-CD qu'à condition de le faire entre des parenthèses moqueuses), il est bon de souligner que le jeu nécessite un modèle de milieu de gamme. Selon sa configuration matérielle, on choisira la meilleure des trois résolutions disponibles, un demi-tramage étant par ailleurs utilisable pour accélérer davantage.

Enfin, ne commettez pas l'erreur de nous demander si la version Mac surpasse ou non celle sur PC. La question divise la rédaction et a provoqué des tensions extrêmes, a défait des amitiés vieilles de 30 ans et n'a débouché sur rien de spécialement passionnant. Il reste en tout cas la satisfaction d'avoir un nouveau très grand jeu sur CD pour notre Macintosh.

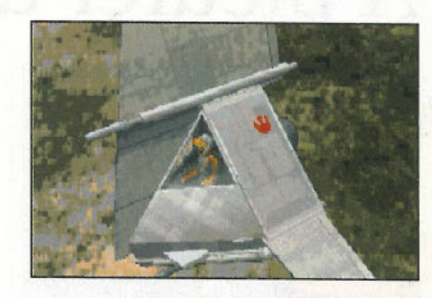


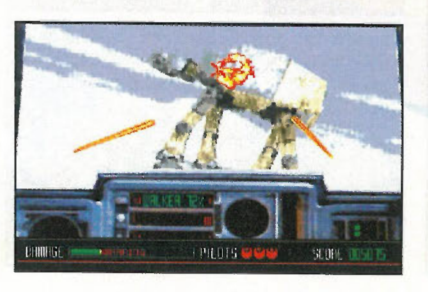
Des codes?

Quelques codes, en gros vrac : BOSSK, FRIJA, MOLTOK, OSWALF, IRENEZ, RASKAR, ITHOR.









LITTLE BIG HOPE

Les concepteurs de L.B.A. réfléchissent à une adaptation de leur jeu génial sur PowerMac. Rien n'est encore fait, alors prions ! S'ils le font, je leur paie le champagne (3 bouteilles maxi).

AH QUE

Le prochain jeu Mac de Sierra sera Gabriel Knight. L'adaptation de Day of the Tentacle semble retardée.

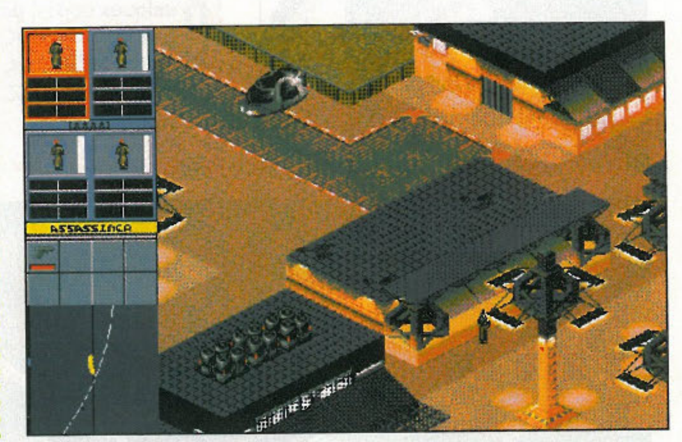
PRODUIT D'ORIGIN

Super Wing Commander est en cours de conversion!

FLIPPE, FLIPPE!

Après Eight Ball Deluxe, le prochain flipper d'Amtex sera Royal Flush.

La Mafia sur Mac !



Il viendra un temps où les mafias feront définitivement la loi en formant de véritables gouvernements qui se partageront le monde.
C'est du moins comme cela que Bullfrog voit l'avenir dans "Syndicate", l'adaptation de l'un de ses derniers grands hits sur PC. Le Mac est parfaitement à la hauteur et accueille là un grand jeu d'action-stratégie, unique en son genre sur notre machine. Passionnant et d'une durée de vie extrêmement longue, Syndicate exigera de vous toute votre vivacité d'esprit, rien que ça !

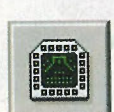
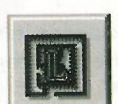
PAS PERDU POUR TOUT LE MONDE...

Coktel Vision est connu pour ses nombreux jeux sur PC, Amiga ou ST. Il était temps que l'éditeur français se penche sur le Mac : c'est chose faite avec la sortie du jeu d'aventure Lost in Time Part I et 2. La qualité de ce jeu est exemplaire et incite tout naturellement à se plonger rapidement dans le jeu. À tel point que Lost in Time, ayant pour lui l'atout d'être fourni sur disquettes, attirera tous ceux qui n'avaient pas pu s'offrir le sublime CD Myst. Bien entendu, le jeu est en français. Seuls points noirs au tableau, un scénario un poil juste trop téléphoné, un habillage sonore un peu dépouillé et une interface-utilisateur



spécifique déroutante sur Mac. Un très bon jeu à la portée de tous mais qui pourrait décevoir les plus expérimentés des routards de l'aventure.

ASTUCE
Dans Incredible Machine, tapez le mot de passe "AWE" pour accéder librement à tous les tableaux.

A pleurer de rire!





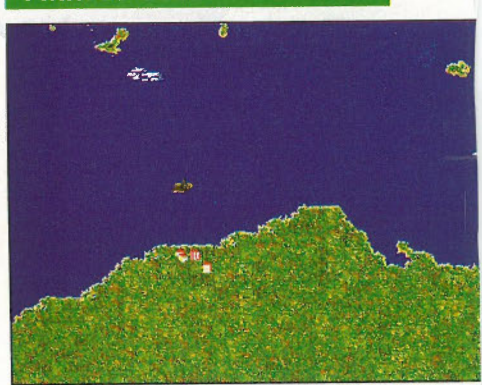
Dans la foulée de Lost In Time, Coktel Vision commercialise Gobliiins, le premier volet d'une saga en trois épisodes (dont les deux derniers sortiront très prochainement). Mélange d'aventure et de réflexion, Gobliiins est avant tout un jeu hilarant: à l'écran, chacune des énigmes à résoudre se transforme en un festival de gags, de grimaces et d'animations désopilantes. L'écran d'introduction est irrésistible, un vrai chef-d'œuvre. Rassurez-vous, le jeu a une vraie consistance et vous occupera de nombreuses heures. Si vous trouvez que votre Mac manque parfois de fun, pas d'hésitation, offrez-lui Gobliiins.

ASTUCE
Dans Syndicate, renommez votre organisation.
"ROB A BANK" vous donne 10 millions de dollars.

Bon sang

... mais c'est bien dur. Dracula Unleashed est une nouvelle adaptation d'un produit déjà existant sur PC. Ce jeu d'aventure sur CD-Rom présente l'inconvénient – ou l'avantage, c'est selon – de n'être disponible qu'en version anglaise, sachant que le déroulement du jeu se fait par le biais de séquences cinématiques (de vrais petits films) où les textes sont parlés... Strictement réservé aux anglophiles.

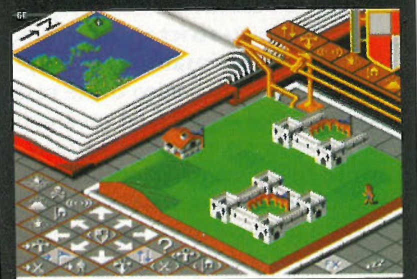
PIRATES GOLD



Les fanatiques de Civilization se sont déjà certainement rués sur cette nouvelle version ("Gold") de Pirates, l'un des premiers jeux de ce cher vieux Sid Meier. Si l'on est loin de la complexité de Civilization, on retrouve quand même un esprit similaire, desservi par une réalisation bâclée, des incohérences, une documentation incomplète et même quelques bugs. Par bonheur, le plaisir du jeu peut prendre le dessus et vous entraînera alors dans de très longues parties.

ON EST TOUS DES DIEUX...

Deux grands classiques du jeu ont enfin été adaptés, Populous 1 et 2 devant dans les jours qui viennent être suivis par Powermonger. Un peu vieux, tout ça...



FURY OF THE FURRIES
Un vrai jeu de plates-formes

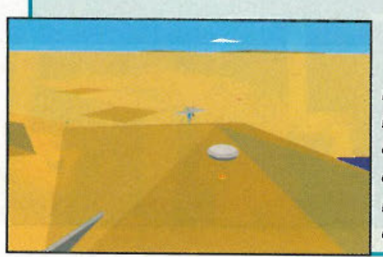
Ouf! On avait bien failli croire qu'il ne sortirait jamais, le suspense était proche de l'insoutenable ces derniers mois. Fury of the Furries d'Atreid Concept / Kalisto met en scène les désormais célèbres Tinies qu'il va falloir promener à travers de nombreux tableaux piégés. Chacun des quatre personnages a sa propre spécialité qu'il faudra utiliser à bon escient pour finir les 90 tableaux, à condition par ailleurs d'avoir de bons réflexes, le jeu étant avant tout un jeu d'action. L'éditeur a pris le soin de refaire les graphismes en 256 couleurs, la version Mac étant de loin la plus belle. Quant aux musiques, elles n'ont pas été refaites et sont toujours (volontairement) un nid de fausses notes. Enfin, certaines routines ayant été réécrites en code natif, le jeu est d'une vitesse stupéfiante sur PowerMac, il nous a cloué au mur. Des jeux comme celui-ci, on en redemande encore et encore !





LEQUEL CHOISIR ?
JEUX DE COMBAT AÉRIEN

Il y a désormais de nombreux simulateurs de combat aérien et il faut bien parvenir à faire un choix, on ne peut pas tous se les offrir. Notre préférence se porte sur F-A/18 Hornet, aussi bien pour sa réalisation digne de jeux sur PC – bon, admettons, c'est vrai qu'il y a mieux sur PC – que pour le confort d'utilisation et la facilité d'apprentissage. Flying Nightmare est d'après nous à éviter (malgré son code natif pour PowerMac) pour son manque de réalisme, un reproche que l'on peut faire aussi à F-117A Stealth Fighter 2.0, plus complet qu'Hornet mais moins rapide, moins fluide. Moins réjouissant, en somme. Le seul reproche majeur que l'on puisse faire à F-A/18 Hornet, c'est la très grande difficulté d'un bon nombre de ses missions.



Pardon jeune homme, je crois que cette bombe nucléaire est à vous ?

ASTUCES

Les astuces suivantes sont à faire sur des copies de sauvegarde de vos jeux. Utilisez un éditeur de disque comme Norton Disk Editor et éditez le jeu.

• PIRATES GOLD
Vous remportez toujours l'enjeu d'un duel: cherchez la séquence hexadécimale "4EBA 0042 4E71" et remplacez-la par "600E 4E71 4E71".

• F-A/18 HORNET
Munitions illimitées: les séquences hexa "42B4 081C", "91AB 0740", "91AB 073C", "91AB 0738" et "5374 0802" sont à remplacer par "4E71 4E71".

• P. OF PERSIA 2
Cherchez la séquence "1C 00 FF F0 67 04" et remplacez 67 par 60. Pomme-G pour changer de niveau, "k" pour tuer les ennemis, "+" pour gagner du temps, "W" pour éviter les chutes, Pomme-T et Shift-Pomme-T pour gagner des fioles...

• SIM CITY 2000
Tapez "porntipsguzzardo" pour gagner 500000 dollars.

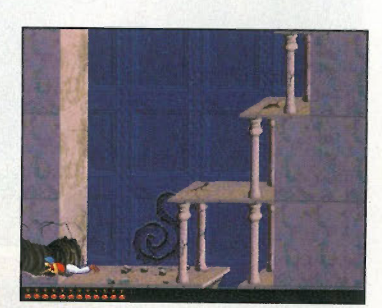
ECOLE DU RIRE

• Ces pages sont un peu vertes, c'est normal, le vert aidant la pomme.
• Si on vous reproche de jouer, c'est le sermon du jeu de pomme...

La plus belle version

PRINCE OF PERSIA 2

Sorti un an après la version PC, Prince of Persia 2 sur Mac est d'une qualité époustouflante. Tout comme pour le premier Prince of Persia il y a quelques années, le jeu est bien plus beau sur Mac que sur PC, ce qui en fait tout simplement l'un des plus beaux jeux du monde.



Les décors sont d'une finesse spectaculaire et l'animation des personnages n'a rien à envier à celle d'Aladdin sur console Megadrive, une référence. Le jeu lui-même reste très classique et consiste à libérer la princesse après avoir traversé d'interminables tableaux et tué d'innombrables ennemis. Mais comme c'est beau, on pardonne. Ça ira pour cette fois.







Macintosh en short

THEME PARK

Bullfrog, décidément très actif ces derniers temps sur Mac (ils ont le droit de continuer) vient de finir la conversion de Theme Park, un jeu tout récemment sorti sur PC. Si les éditeurs commencent à pondre les jeux Mac quelques semaines seulement après les versions PC, où va-t-on... En attendant, un an après Sim City 2000, voici un nouveau jeu de simulation économique particulièrement original puisque vous devez gérer un parc d'attraction. Le jeu est très complet en proposant plusieurs niveaux de réalisme pour ne pas paniquer les plus jeunes, libre à vous de refuser de vous occuper de la gestion des commandes, du jeu en bourse ou d'exténuantes négociations. Heureusement, Theme Park est d'abord un divertissement et vous passerez au début un long moment à observer vos visiteurs dans les moindres détails, que Bullfrog a voulu rigolos mais significatifs. C'est en apprenant à les décoder que vous pourrez réagir rapidement en cas de problème. L'équipe de Bullfrog a assuré une réalisation impeccable et a fait preuve d'une imagination qui devrait vous plaire, pour peu que vous soyez un amateur du genre. Attention toutefois, il est très vivement recommandé de posséder une machine moyennement puissante. Un test complet est paru dans le numéro 51 de Joy. Après avoir lu la documentation, enchaînez sur les conseils de jeu que nous publions ce mois-ci.



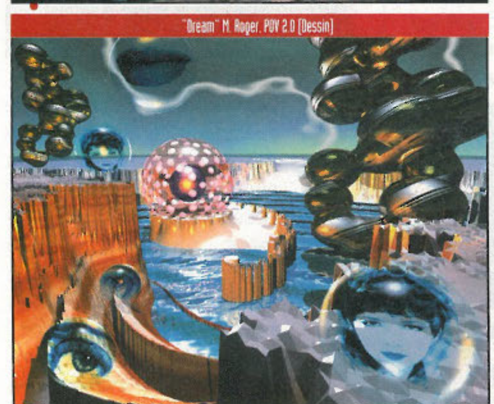


Une fois de plus, vous ne nous avez pas déçus !

▼ LES GAGNANTS ▼

"La Chouette" V. Mazer, 3D Studio 2.0 (Animation)

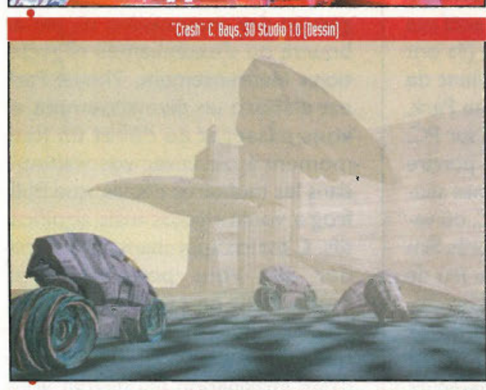
"Dream" M. Roger, POV 2.0 (Dessin)



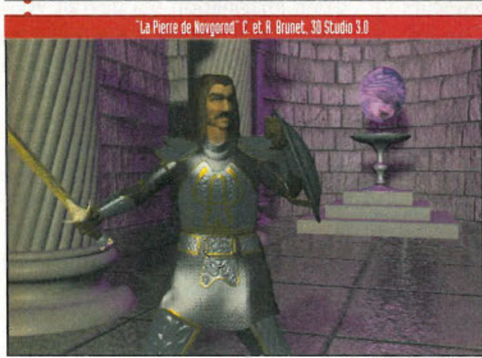
"Demon's Warrior" J.J. Canale, Volumin 4D, [ENTRE AUTRE] (Dessin)



"Crash" C. Bays, 3D Studio 1.0 (Dessin)



"La Pierre de Novgorod" C. et A. Brunet, 3D Studio 3.0



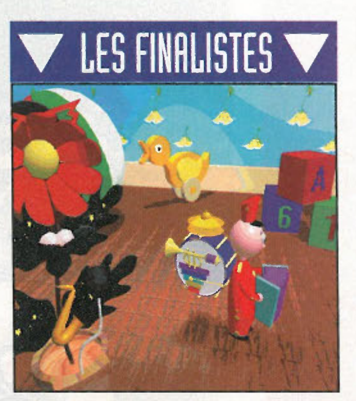
Au risque de paraître démagos, sachez que nous avons été impressionnés par la qualité de vos créations. Pour choisir le vainqueur, nous nous sommes livrés à une présélection composée de nos dessins et animations préférés (une quinzaine), puis nous avons voté plusieurs fois jusqu'à ce qu'il reste une animation et quatre images. Inutile de vous préciser que le choix fut cornélien. Ce mois-ci, la sélection a exclusivement porté sur les dessins PC. Ce n'est pas du parti-pris mais nous n'avons pas reçu assez d'images d'autres formats pour qu'il soit possible de faire une sélection équitable. Nous publierons les résultats pour les autres machines ultérieurement.

Le mois prochain, le concours continue, avec encore des logiciels VistaPro sur PC à gagner.

On compte donc sur vos images et animations PC, mais aussi ST, Amiga et Macintosh.

Afin de nous faciliter le travail, n'envoyez qu'une image par personne, si possible non compressée et sur disquette 3.5.

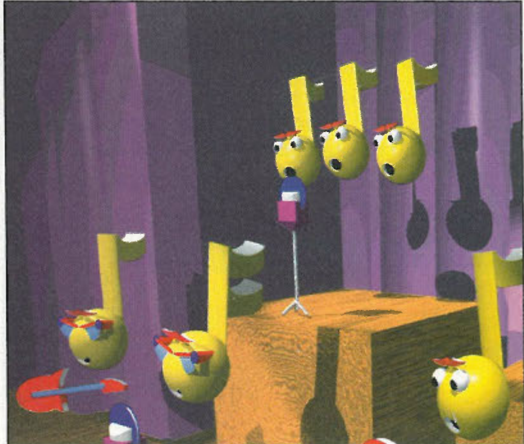
▼ LES FINALISTES ▼













3D STUDIO 4

Autodesk annonce la version 4 de "3D Studio". Certes, ce fabuleux logiciel de réalisation d'images de synthèse sur PC est trop onéreux pour vous et moi, mais la nouvelle est tout de même fort réjouissante. En effet, depuis plus d'un an, ce logiciel est devenu le standard chez les éditeurs de jeux qui l'utilisent parfois à travers — mais rarement à tord — pour créer séquences d'introductions, objets et décors 3D.
Avec cette nouvelle version, nos créateurs préférés vont se voir dotés d'un outil encore plus performant, et naturellement, ce sont les jeux qui profiteront de ces nouvelles fonctions fort alléchantes.
Dans cette version 4.0, des fonctions étendues de chaînage d'objets vont faciliter la création de personnages ou d'objets articulés. En ce qui concerne la modélisation des objets, le système de courbe de Bezier, accessible dans l'éditeur 2D, autorisera des modifications plus intuitives du modèle. En ce qui concerne l'affichage, le calcul de scènes en mode "prévisualisation" permettra de se rendre compte plus rapidement de ce que donnera le résultat final.
Enfin, pour faciliter l'inclusion d'objets 3D dans des photographies, un système de mise en place assistée des perspectives sera implanté, ce qui évitera aux objets importés de sembler "flotter" dans le décor.
À titre indicatif, 3D Studio 4.0 est annoncé à 2 995 $, et la mise à niveau de la version 3.0 vers la version 4.0 coûtera moins de 295 $.

Image-In Compact Editeur : Image-In Machine : PC CD Windows Prix : 390 F TTC



Avec la commercialisation du système photo CD Kodak et la baisse de prix des scanners, une nouvelle catégorie d'utilisateurs s'intéresse au marché de la retouche d'images. À ces particuliers qui n'ont pas besoin ni envie d'investir dans des logiciels onéreux, Image-In propose une version bridée de son logiciel de retouche. Doté de fonctions de retouche néanmoins puissantes, Image-In Compact fonctionne dans tous les modes, du 256 niveaux de gris aux 16 millions de couleurs 24 bits. Il offre aux utilisateurs néophytes les outils de base et intègre - tout de même - la technologie FotoTune d'Agfa permettant un rendu homogène des couleurs à l'écran comme à l'impression. De plus, un logiciel permet la récupération et la visualisation d'images provenant d'un Photo CD Kodak. Si vous souhaitez faire l'acquisition (eh !) d'un kit Multimedia ou d'un lecteur de CD-Rom, ouvrez l'œil, car on devrait retrouver ce CD-Rom dans divers packs.

TRUECOLOR PHOTO COLLECTION PC CD-ROM Prix : 120 F TTC.

Fort de son nouveau label "Soft CD-Rom Collection", Micro Application n'arrête pas d'éditer tout ce qui lui passe par la tête. Nous voici cette fois-ci en face d'une collection de 150 images "truecolor" (comprenez 16 millions de couleurs) classées par thème et libres de droit. C'est-à-dire que vous pouvez les utiliser dans n'importe quel document (un fanzine par exemple) sans avoir à payer quoi que ce soit à leurs auteurs. Le CD comprend également un économiseur d'écran en diaporama et un gestionnaire de photos, question de s'y retrouver plus facilement.
Editeur : MICRO APPLICATION (1) 47.70.32.44

BULLETIN À COMPLÉTER ET À RENVOYER AVEC LA DISQUETTE
CONCOURS IMAGES MAGIQUES - JOYSTICK - 10, Rue Thierry Le Luron - 92592 LEVALLOIS Cedex

NOM : .... PRÉNOM : ....

ADRESSE : .... CODE POSTAL : ....

VILLE : .... AGE : ....

Nom du logiciel utilisé pour réaliser votre image : ....

Titre de votre image : ....

Quel micro-ordinateur possédez-vous ? : ....

(Le concours continu ; pour obtenir le règlement, contactez-nous à l'adresse ci-dessus)

PAR CYRILLE BARON

Rendez-vous au tas de sable

L'écrivain Michel Tournier prétend qu'un livre pour enfant est un livre tellement bien écrit que "même les enfants peuvent le lire". Appliquant cette règle aux logiciels, cette rubrique vous présentera chaque mois des produits pédagogiques et attrayants, plus particulièrement destinés aux moins de 12 ans.

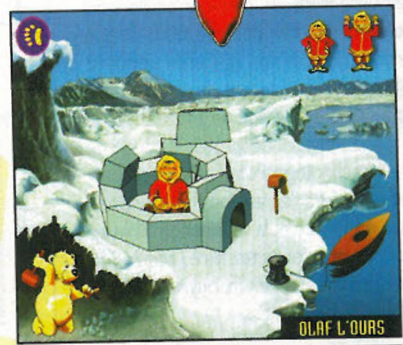
Ciel, mon jargon !

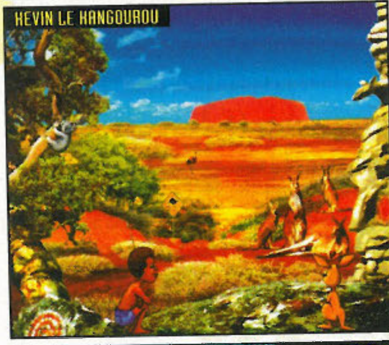
Parfois appelés "didacticiels", les logiciels éducatifs s'orientent depuis quelque temps vers ce que les Anglo-Américains appellent "l'Edutainment". Mélange d'Educative et d'Entertainment (loisir), ce nouveau genre prend le parti d'amuser tout en apprenant, alors qu'un éducatif "classique" apprend en amusant, histoire de faire passer la pilule. On réservera "l'Édu-loisir" aux activités d'éveil, voire à l'apprentissage de l'outil informatique chez les plus jeunes, alors que les didacticiels permettront d'aborder des matières plus scolaires. Il existe également des logiciels archaïques que je qualifierais de "foie de morue" et dont la prétendue efficacité est proportionnelle au déplaisir qu'on tire de leur utilisation. Nous n'en parlerons pas dans nos pages.

"Kevin le Kangourou" "Olaf l'ours"

PC WINDOWS • MACINTOSH

Destinés aux 4-8 ans, ces CD-ROM constituent d'excellents outils d'éveil. Résolument multimédia, ils permettent d'apprendre de nombreuses choses sur les différentes régions du globe et les animaux qui y vivent. Dans chaque CD, l'utilisateur est guidé par un enfant de son âge ("Namatjira l'Aborigène", "Nalaaq l'Inuit", etc.).
Différentes activités, prétexte à découvrir l'habitat et le comportement des animaux, sont commentées au moyen d'une voix digitalisée de bonne qualité. Ces activités, regroupées par écran, mêlent dessins, photos digitalisées et animations. Lorsque l'enfant arrive à un nouvel écran, son jeune guide lui explique ce qu'il doit faire : cliquer sur des animaux précis apparaissant comme dans un jeu de massacre, ou bien positionner des éléments de décors sur une image afin de créer son propre paysage.
Le premier écran, qui fait office de menu, sert, quant à lui, à se familiariser avec le fonctionnement de la souris. Alors qu'un cadre central comportant différents personnages renvoie aux autres écrans, divers éléments de décors déclenchent des sons et des animations lorsqu'on clique dessus. Bref, c'est la bonne vieille méthode de l'essai et de l'erreur qui fait ici office de moteur pédagogique. Simple et efficace.


OLAF L'OURS


KEVIN LE KANGOUROU


OLAF L'OURS

Prix : 249 F • Éditeur : Arborescence • Distribué par : EURO CD • Tél. : (1) 40.09.80.30

Aux parents qui en ont assez que les séances de coloriage se soldent par une décoration des murs de l'appartement, Microsoft et Sybex proposent respectivement "Fine Artist" et "Colorbook". Les deux produits, qui tournent tous deux sous PC Windows, permettent ainsi de laisser libre cours aux talents d'artistes de ces chers bambins. "Fine Artist" offre de plus la possibilité de créer des petites séquences animées et sonores. D'une utilisation plus pointue que "Colorbook", il nécessite la présence d'un adulte chez les moins de 12 ans environ, en raison de sa complexité. "Colorbook", lui, plus simple d'emploi, peut être utilisé à partir de quatre ans. Que cela ne vous empêche pas de surveiller vos chères têtes blondes de temps à autre, si vous tenez à l'intégrité du disque dur !



▲ COLORBOOK ▼ FINE ARTIST

Peter Pan

PC

Appartenant à la série "Les petits Artistes", "Peter Pan" va permettre aux 5-9 ans de partir à la recherche de Lilli, capturée par le Capitaine Crochet. Cette aventure, qui permet de développer chez l'enfant le sens de la décision, de la créativité, des relations de cause à effet, et qui lui apprend à suivre le fil d'une narration, bénéficie d'une finition digne d'un jeu "pour les grands". Dans ce but, le logiciel permet d'utiliser, en cours d'aventure, les capacités des petits artistes : Alice Pinceau, Sylvie Vapeur, Alain Gomme et Nestor le Crayon. L'aventure, qui se déroule comme un dessin animé, s'arrête parfois lorsque Peter Pan est bloqué. Le jeune utilisateur doit alors pointer, à l'aide de la souris, l'un des petits artistes représenté en bas de l'écran, et choisir un ordre à même d'aider Peter. Nestor le Crayon peut ainsi dessiner des portes qui n'existent pas, ou, la nuit, proposer à l'enfant de dessiner, en reliant des points, une lampe propre à éclairer la situation. Beau à voir et à entendre, "Peter Pan" dispose de trente scènes proposant plusieurs centaines de possibilités. Naturellement, l'aventure, qu'on ne pourra pas résoudre en







une après-midi, pourra être sauvegardée afin de la reprendre ultérieurement. À noter que pour jouer, l'enfant doit savoir lire un petit peu ou être aidé.

Standard : PC • Éditeur : EA Kids
Prix : 319 F • Distribué par : ELECTRONIC ARTS
Tél. : 16 (1) 72.17.07.83

Wallobee Jack

PC WINDOWS

A partir de quatre ans, la série "Wallobee Jack" permet aux plus jeunes de se familiariser avec l'utilisation d'un ordinateur au travers d'un dessin animé interactif. Déjà paru, The Bingi Burra Stone et The Thai Sun Adventure permettent de suivre les aventures de Wallobee Jack et de Francesca Felini. Acompagnés de voix en français, ces dessins animés offrent l'opportunité à l'utilisateur de choisir par moment à la place des personnages : à l'aide la souris, l'enfant clique afin de les envoyer vers telle ou telle direction, ou bien doit pointer un objet précis en réponse à la demande d'un des personnages. De la "réponse" dépend la suite de l'aventure, et si l'enfant n'a pas bien suivi les instructions, le dessin animé s'achève prématurément. Bien entendu, il est possible de reprendre l'aventure en cours, à l'endroit de son choix.





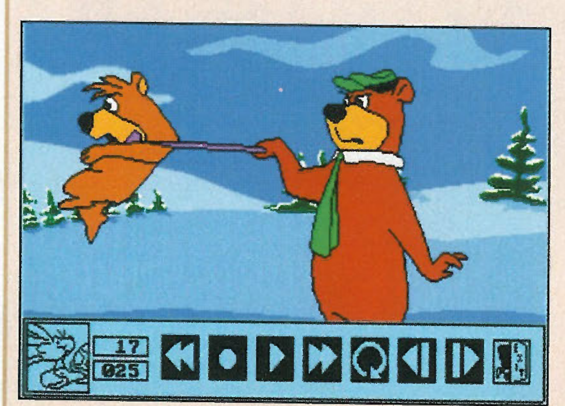
Éditeur : WordPerfect • Prix : 190 F • Tél. : (1) 69.29.01.10





The Hanna Barbera Animation Workshop.

PC WINDOWS • MACINTOSH



Après l'effort, le réconfort : rien de tel qu'un petit dessin animé pour se détendre. Avec The Anna Barbera Animation Workshop édité par Empire, on peut réaliser ses propres animations. Livré avec un manuel en français et une cassette vidéo d'autoformation, ce logiciel utilise les techniques classiques de calques superposés (pelures d'oignons) utilisées par les professionnels de l'animation. Disposant d'un programme de dessin et de coloriage intégré, il est livré avec de nombreux exemples d'animations et plus de 200 dessins.

Lorsque l'utilisateur le souhaite, il peut visualiser son film image par image, au ralenti, en accéléré, etc. De quoi bien s'amuser, mais en dépit d'une présentation par icône simplifiée, un adulte devra guider les premier pas du jeune utilisateur.

Distribué par : UBI-SOFT • Tél. :(1) 48.57.65.52

REMARQUE

En dépit du titre anglais figurant sur leur emballage ("Kevin the Kangaroo", "Wallobee Jack" and "The Thai Sun Adventure", etc.), ces produits sont traduits (voix et textes). Au moment de lancer le logiciel, un menu permet d'accéder à la version française. À noter que la collection Arborescence propose sur le même CD les versions Mac et PC Windows.

DANIEL ICHBIAH



Cinéma, effets spéciaux, jeux, parc d'attraction, réalité virtuelle, aéronautique... Là où l'image est reine, les stations de travail de Silicon Graphics paraissent incontournables. Pour en savoir plus sur le constructeur fétiche d'Hollywood, une visite au sein des laboratoires de Réalité Virtuelle s'imposait.

Silicon Graphique

Voyage au delà du réel



Il faut savoir que l'Indy 4600, entrée de gamme de Silicon Graphic est trois à huit fois plus puissant qu'un PC haut de gamme.

Que l'empire de l'image soit ! Qu'elle soit belle, animée, hyper réaliste, 3D, lumineuse... Ainsi en ont décidé les pensionnaires de l'Olympe numérique. Afin de dispenser le message auprès des Terriens incrédules, le prophète Silicon Graphics (SGI) multiplie miracles visuels et effets spéciaux. De la version synthétique mais combien effrayante du "T-Rex" à la déliquescence et recomposition de Schwarzy dans "Terminator", nous les retrouvons dispensant allègrement aux foules des myriades de pixels colorés.

Leurs ordinateurs sont capables de tout ! Dans "Forest Gump" de Robert Zemeckis – le père du "Roger Rabbit" et de la pulpeuse "Jessica" – d'incroyables prouesses techniques amènent Tom Hanks à côtoyer le président Kennedy et John Lennon comme s'ils vivaient encore (sortie le 8 septembre). Dans le film "The Crow", l'acteur Brandon Lee étant décédé avant la fin du tournage, son image de synthèse a été incrustée dans les scènes résiduelles. À Orlando, pour l'expérience de télévision interactive menée par Time Warner, SGI fournit à la fois les serveurs de vidéo (des machines de plusieurs téra (1) octets), le système d'exploitation qui va permettre de piloter des films à distance comme si l'on disposait d'un magnétoscope (marche, arrêt, avance rapide...) et le boîtier de réception qui fera arriver Hollywood dans le téléviseur du salon.

Ne cherchez pas; ils sont omniprésents. Les jeux aux graphismes les plus époustouflants sont réalisés sur les stations SGI et les éditeurs ne manquent pas de s'en vanter. Quel est le constructeur choisi par Nintendo pour réaliser sa console 64 bits Ultra 64 (nom de code "Reality") à horizon fin 1995 ? Vous le savez aussi bien que nous, c'est encore et toujours SGI ! Nous retrouvons les californiens dans le service de multimédia interactif que met en place la NTT (l'opérateur japonais des télécommunications). Ou encore à Epcot Center, le parc d'attraction High-Tech de Walt Disney, qui accueille désormais l'application "Aladdin", soit un parcours de tapis volant en Réalité Virtuelle.

La machine qui fait baver les créatifs

Les ordinateurs SGI ne sont pas dédiés au ludique, loin de là. Le multimédia ne représente même que l'aspect visible de l'iceberg. Dans le domaine médical, ils permettent de repérer les tumeurs avec une précision laser et redonnent espoir aux chercheurs du domaine du cancer du cerveau. Dans l'aéronautique, ils raccourcissent le temps de réalisation d'un jumbo-jet, depuis la maquette jusqu'au produit fini. Ford Motor les met à profit dans le design des automobiles et la simulation de collisions. La machine qui fait baver les créatifs est une Indy 4600 – entrée de









gamme de SGI, trois à huit fois plus puissante qu'un PC haut de gamme–. Il en coûte 54 000 francs à qui veut marquer sa distinction, numériquement parlant. Ou plus encore, si l'on veut goûter aux vertiges des Reality Engine, broyeurs impitoyables et speedés de chiffres en tous genres. Le musicien de Rock & Roll Todd Rundgren compare les stations SGI à des Lamborghini.

Tous les grands de la télévision et du cinéma viennent frapper aux portes de Mountain View pour découvrir les secrets des nouveaux sorciers du graphisme. Le siège reçoit régulièrement la visite de célébrités impatientes de découvrir le nec plus ultra en matière de technologie. Parmi les récents visiteurs de marque, citons le cinéaste Milos Forman, l'auteur Michael Grichton, et le duo présidentiel Bill Clinton - Al Gore.

À défaut de nous rendre à Mountain View, nous avons découvert l'existence d'un centre SGI tout près de nous, à Neuchâtel, en Suisse. Un complexe de 160 personnes où l'on fabrique les Indy et Indigo 2 pour l'Europe et qui abrite également un laboratoire de Réalité Virtuelle et un autre dédié au multimédia et à la vidéo. Il n'en fallait pas plus pour que votre serviteur saute dans le premier train et aille découvrir de ses yeux, ses yeux hagards, ce qui se trame au sein de la boîte à images magiques.

Direction Neuchâtel, ville calme baignée par un immense lac. Le centre situé en pleine campagne paraît idéal pour engendrer cet esprit créatif propre aux campus universitaires. L'ambiance est cool et décontractée, à la californienne. Richard Mercille va me servir de guide du labo de Réalité Virtuelle. Il se définit comme Graphics Specialist et parle avec l'accent québécois. Sa première mission consiste à m'expliquer ce qui fait la force de SGI. En un mot, celle-ci serait d'avoir misé très tôt sur la représentation numérique des images 3D sous n'importe quel angle, avec un luxe de détails et l'application de "textures", soit l'équivalent d'une peau aux représentations polygonales des objets. Une tâche qui figure parmi les plus complexes de l'informatique. Comme l'explique Richard, SGI s'est longtemps trouvée dans une niche. Mais la mode récente du multimédia et de la Réalité Virtuelle a propulsé la compagnie sur le devant de la scène, et l'a amenée à concevoir des produits plus abordables, telle que l'Indy (54 500 F).

D'ici trois ans, une puissance similaire sur des machines de bureau

"Notre activité est née des cartes graphiques. En 1982, Jim Clarke, notre fondateur avait développé une carte graphique à l'université de Stanford, la Geometric Engine, et une bibliothèque de fonctions logicielles destinées à aider à la création d'images 3D. Clarke est allé voir les grands constructeurs pour leur proposer sa carte et s'est heurté à des refus... Il a donc fondé une compagnie afin de créer lui-même l'ordinateur capable d'exploiter la Geometric Engine."

C'est ainsi qu'est née SGI vers 1984. Si les premières stations étaient bâties à base de processeurs Motorola, ce sont maintenant les puces RISC (ultra rapides) de MIPS qui servent de moteur, suite au rachat de cette société en 1992. Les routines graphiques de Silicon Graphics ont continué d'évoluer et s'appellent aujourd'hui Open GL. Pour le développeur, Open GL simplifie la réalisation d'un logiciel en proposant des "objets" pré-programmés utilisables dans toutes sortes d'applications. À titre d'exemple, l'objet caméra comporte toutes les fonctions attendues d'un tel appareil et le programmeur n'a qu'à demander l'action désirée : ouverture de 60°, focale de 2 mètres...

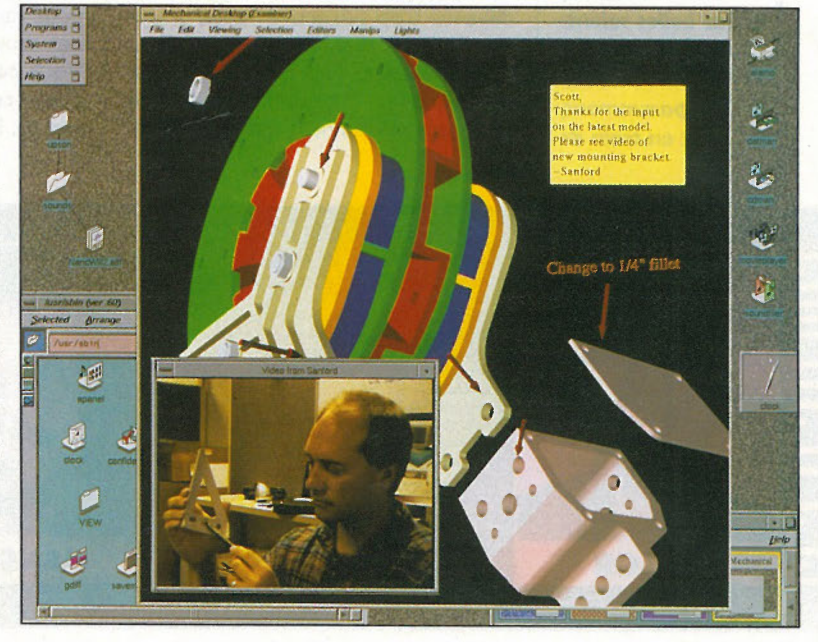
L'une des optiques de la compagnie consiste à diffuser Open GL à grande échelle, afin qu'il soit aisé pour un développeur de porter une application graphique d'une plateforme à une autre. IBM, Digital, Sun se sont ralliées à Open GL, ainsi que Microsoft qui entend intégrer ces routines dans la version 2.0 de Windows NT.

Assez de théorie. Nous avons soif d'expérimenter en réel les frissons de l'imagerie de synthèse. Notre immersion démarre par une simulation d'hélicoptère Cobra plus vraie que nature. "Il s'agit d'un des cinq ou six meilleurs simulateurs en service au monde" explique Mercill. Développé par Paradigm, il coûte 1,5 millions de dollars (plus de huit millions de francs) et sert à la formation des pilotes de l'armée américaine. L'objectif est d'apprendre à piloter en toutes circonstances, tout en pouvant observer le comportement du pilote en situation de stress.

Devant nous, trois écrans géants de deux à trois mètres de diagonale chacun. L'un se trouve face à l'utilisateur et les deux autres à des angles de 45°, afin de permettre une vision panoramique. Nous nous installons au poste de contrôle. Sur la droite se trouve le manche pilote et sur la gauche, deux rangées de trois boutons.

Asseyons-nous devant l'écran de contrôle. Sous nos yeux se déploie la piste, et déjà le réalisme est stupéfiant. Tandis que nous entreprenons notre ascension, en manœuvrant maladroitement le manche d'avant en arrière, une authentique sensation de vertige traverse l'âme. Les plaines défilent, nous survolons maisons, réverbères ou bateaux ancrés sur un port désaffecté... En superposition sur le pare-brise de l'hélicoptère apparaissent les indications de vol : niveau d'élévation, des gaz, orientation, force latérale... Les boutons rangés sur la gauche

permettent de choisir le type de mission (escorte, interception...), le moment de la journée, et le temps (soleil, pluie...). Ils permettent également de changer l'angle de vision (dans le cockpit, à l'extérieur de l'engin ou dessous). Impressionnant !
Le terrible appareil ayant vocation militaire, on peut même s'adonner à la chasse à un autre hélicoptère et décocher un missile sans autre forme de procès. Voir fumer puis tomber l'engin donne le frisson : Cobra n'est pas un jeu mais une "préparation" à des batailles potentielles qui n'auraient rien d'artificiel. Dans un même ordre d'idée, on peut se viander sur le flanc d'une montagne et sortir indemne. La réalité serait moins virtuelle.
Passons dans la pièce à côté. Nous y découvrons les machines qui ont pu opérer une telle prouesse. À la base, se trouve une station haut de gamme ONYX Reality, avec huit processeurs R4400 qui travaillent en parallèle et trois cartes graphiques (une dédiée à chaque écran). Toutes ces puces travaillent à générer les images en temps réel en fonction de nos mouvements, tout en faisant en sorte que l'engin réagisse à tout moment comme un véritable hélicoptère. Si l'on en croit Richard, le clou c'est , d'ici trois ans, la possibilité d'offrir une puissance similaire sur des machines de bureau, les visiocasques qui remplaceront les grands écrans. De plus, une puissance similaire sera disponible sur l'Ultra 64 de Nintendo !
Notre deuxième expérience s'appelle SpeedScape. Il s'agit d'un jeu destiné à des parcs d'attractions et développé par Gemini Technology/Xatrix Interactive. Nous pourrions le désigner comme une espèce de montagne russe virtuelle. Assis dans un petit cockpit hydraulique, le spectacteur voit défiler une ville artificielle aux paysages lunaires. Une fois la vitesse sélectionnée, le ride démarre. D'abord tranquille, le débit s'accélère, ouvrant la voie à des virages en épingles à cheveux qu'il faut aborder de manière précipitée tout en tâchant de maîtriser le fameux E=MC2 qui tendrait à nous déporter. Toutefois, l'application demeure bon enfant : il n'existe aucun risque de se planter sur les décors. SpeedScape est davantage intéressant par ce qu'il laisse envisager en matière de rides avec secousses et plongeons dans des labyrinthes en spaghettis.
L'expérience de Réalité Virtuelle est effectuée au moyen d'un nouvel appareil révolutionnaire : le Boom de la société FakeSpace. Ceux d'entre vous qui ont essayé des visiocasques se sont peut-être demandé pour quelle raison ils ressentaient un sentiment de malaise après s'être prêtés à une telle expérience. Richard nous l'explique. "Un ordinateur de Réalité Virtuelle analyse la distance entre les objets que l'on visualise, le casque et le gant . À partir de cela, il calcule la prochaine image : une telle mesure prend du temps. Si on tourne la tête et qu'il y a délai de transmission – si les images sont produites à une cadence inférieure à 30 images par seconde – le cerveau réalise qu'il y a un retard et ne se sent pas bien, ce qui peut produire des effets de nausée et de vomissements". Le débit idéal serait de 60 images par seconde.
Dans le cas du Boom, l'utilisateur pose les yeux sur des lunettes raccordées à un système de levier qui produit des informations spatiales. Du fait de cette disposition, le délai de transport des données à l'ordinateur est réduit. L'ordinateur Onyx Reality Engine 2 – composé de quatre R4000 – produit 30 images par seconde pour chaque œil... et miracle, on se sent bien ! Qui plus est, l'effet de profondeur est parfait. L'effet de stéréoscopie vient de ce qu'il y a deux images séparées qui correspondent bien à ce que perçoit chaque œil. Quand le cerveau les compose, il recrée l'impression de profondeur. Dans les lunettes, l'image – celle, classique, d'une ville déserte – est de qualité honorable, alors même que la définition n'est que du VGA. Une résolution plus précise nécessiterait une puissance de calcul au moins double. Richard nous confirme au passage que la Réalité Virtuelle est loin d'avoir atteint sa maturité. "L'œil est extrêmement précis, il n'est pas facile de le tromper, et qui plus est, n'est pas uniforme dans ses perceptions. Le défi technologique va consister à créer des moniteurs très petits, proches des yeux et offrant une résolution extrêmement élevée, tout en fonctionnant en harmonie avec l'œil humain."
Quittons Richard Mercill pour rejoindre le laboratoire multimédia. Kimi Bishop et Frédéric Durand prennent la relève. Le message essentiel est clair : les machines Indy sont pré-équipées pour le multimédia. Plusieurs démonstrations multimédia sont proposées, l'une d'elles étant un logiciel utilisé par Boeing United pour former ses techniciens de réparation après les vols. La masse des informations – sons, audio, vidéo...– est extraordinaire, mais cette technologie est désormais entrée dans les mœurs et ne surprend plus les technophiles que nous sommes.
Nous attendons davantage de la démonstration de vidéoconférence. Frédéric part dans une pièce voisine, tandis que Kimi déplace une icône vers l'image d'un téléphone. Peu après, les images des deux protagonistes apparaissent en haut et à gauche sur l'écran – une caméra livrée en standard est posée au-dessus de l'Indy – la partie droite étant constituée d'une surface blanche. C'est parti ! Ils se parlent, dessinent des objets, les bougent, écrivent des idées, peuvent échanger des fichiers, afficher des images. Il est étonnant de constater à quel point le fait d'observer les visages, de voir les émotions, d'entendre les voix des interlocuteurs donne l'impression de présences et rend la session vivante et amusante. Demain, nous aurons de tels systèmes à domicile, échangerons textes, clips, photos, enregistrements pirates tout en observant les réactions des intéressé(e)s. Je laisse votre imagination dériver sur les potentiels de ce vidéophone intelligent. En attendant, cette application que SGI diffuse depuis juin va rendre les réunions plus faciles et surtout plus efficaces.
La démonstration se termine par un exposé sur le Silicon Studio, une nouvelle offre qui vise à réaliser toute la chaîne de post-production de façon numérique. Des solutions qui intéressent au plus haut point les professionnels de la vidéo, jusqu'alors contraints de faire transiter les cassettes de prestataire en prestataire, avec les limitations inhérentes à chaque matériel. Pour me mettre en appétit, Frédéric affiche une image de la pièce dans laquelle nous sommes, superpose quelques requins animés, les place sur le mur comme s'ils évoluaient dans un tableau, en fait danser un autour de moi (brr !!!). Kimi montre combien il est aisé de faire du montage et de déformer les vidéo de la façon la plus givrée qui soit. Un problème demeure : la voracité gigantesque des séquences filmées en taille mémoire (33 Mo pour stocker une seule seconde, faute d'appliquer un algorithme de compression !). Il faudra des disques durs gargantuesques, et gageons que les premières solutions seront extrêmement coûteuses.
Qu'importe ! Au sortir d'une telle visite, il apparaît de façon sûre que la numérisation de l'audiovisuel est en marche et que nous serons éblouis de mille façons. Silicon Graphics se retrouve partout où l'image est sur le devant de la scène, en version digitalisée (High-Tech, futuriste) et apparaît incontournable. En un mot, elle est devenue la compagnie branchée, l'équivalent de ce que représentait Apple dans les années 80. À l'ère de la Publication Assistée par Ordinateur (PAO), fer de lance du Mac auprès des graphistes, succède celle de l'animation 3D ! Ouvrez grand les yeux et préparez-vous à admirer. ■



Craosice

HUMEUR

Cette rentrée, placée sous le signe du CD-Rom, annonce une fin d'année grandiose pour les amateurs de beaux jeux. Espérons qu'ils seront également intéressants (prêts à sévir, on a changé la notation dans ce sens). Il faut dire que pendant un an ou deux, l'évolution technique a précédé l'évolution des principes de jeu et les concepteurs ont pataugé, perdant carrément de vue que des images non interactives, aussi belles soient-elles, c'était du cinéma. Apparemment, c'est en train de

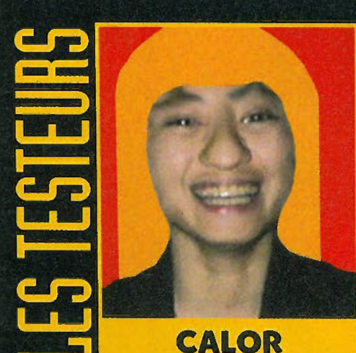
Dans Craosice, le C signifie "Continuité". Continuité, parce que les tests, même s'ils ont changé d'apparence, restent au fond les mêmes. Vous y retrouverez toutes les informations utiles auxquelles vous étiez habitué.
Le R signifie "Rénovation". Rénovation, parce qu'il faut bien repasser une couche de peinture de temps en temps. C'est la raison du changement de présentation : une maquette plus aérée, plus lisible, plus belle.
Le A est l'initiale de "Adaptation". Adaptation, parce que le monde change, et qu'il faut changer avec lui : ainsi, s'il était logique de séparer les jeux sur disquettes des jeux sur CD-Rom il y a encore quelques mois, cette distinction est rendue aujourd'hui obsolète par la formidable progression des lecteurs de CD.
O signifie "Objectivité". La note globale que nous utilisions par le passé est devenue trop subjective : untel préfèrera les jeux techniquement parfaits, untel privilégiera ceux qui font travailler les neurones. Maintenant, une note technique sanctionne la réalisation technique du jeu, et une note d'intérêt, l'intérêt du jeu justement. Ça peut paraître compliqué, mais on s'y habitue bien.
S veut dire "Sélection". Puisque devant l'avalanche de jeux nouveaux, il faut bien trier le bon grain de l'ivraie, nous avons rajouté, avec les deux notes évoquées ci-dessus, un commentaire qui résume l'avis du testeur : le jeu, au "finish", il est bon ou il est pas bon ?

NOUVEAU

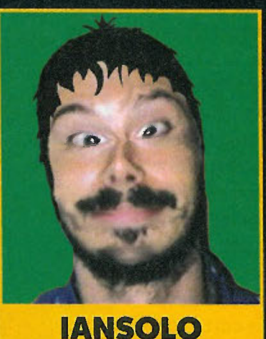
Le I est là pour "Information". Avec chaque test, on vous donne le numéro de téléphone de l'éditeur. Comme ça, si vous avez une question, un problème, il vous suffit d'appeler.
C, c'est "Conseils". En Anglais, ça se dit "Tips", et c'est justement le titre des encadrés dans lesquels se trouvent plein de petites astuces permettant de démarrer plus vite, d'aller plus loin et de mieux apprécier un jeu.
Enfin, le E signifie "Étagères". Parce que les étagères, c'est drôlement pratique pour ranger des tas de trucs, comme des tournevis, des livres et des bols. Vous comprendrez que nous ayons choisi cette devise. Adoptez-la, vous verrez, la vie est plus belle.

SOMMAIRE DES TESTS

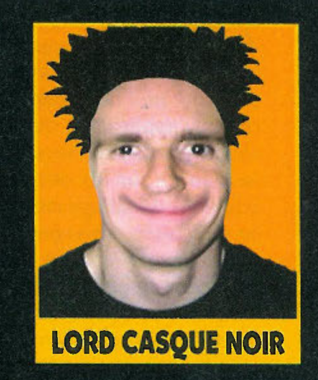
LES TESTEURS


CALOR

Ce mois-ci, Calor a passé son temps à demander à toute la rédaction des albums d'"Astérix" et des renseignements sur le "Roi Arthur". Après enquête, il s'est avéré qu'elle préparait une partie de jeu de rôles. Il faut dire que certaines discussions avec Pinky, portant sur "l'art et la manière de peindre des figurines en métal avec un cure-dent" auraient dû nous mettre la puce à l'oreille.
Masteriser des parties, c'est son nouveau truc, ca.
Pas moyen de lui adresser la parole sans qu'elle se mette à parler d'Advanced Dungeon & Dragon, JRTM et autres Rolemaster. Merlin contre Panoramix, ça va dépoter, moijvouldi !
Remarquez, c'est plutôt rafraîchissant parce que d'habitude, elle nous serine avec "King Quest VII".
C'est incroyable ce qu'elle peut avoir une petite voix aiguë. Tenez, même quand elle est enthousiasmée par la nouvelle formule de Joystick, il faut qu'elle le fasse savoir à 120 décibels. Flûte ! j'aurais jamais dû écrire ça, elle va encore nous crier dans les oreilles.


IANSOLO

Il est content, il a finalement fait réparer la soupape de sa Harley. Du coup, il en a profité pour rentrer chez lui le plus rapidement possible, histoire de jouer à "Warlord" ou à "Archon Ultra", ses logiciels de chevet. Pourtant, n'allez pas croire qu'il ne s'intéresse pas aux jeux actuels. Pas plus tard que cet après midi, il est tombé en admiration devant "Shockwave", sur 3DO. "Si Trip Hawkins s'en tient à sa politique de jeux à 150 F, j'achèterai une 3DO".
En attendant ce jour béni, Iansolo se concentre sur son prochain concert et il cherche désespérément un label qui veuille bien de ses musiques techno, à base de sampler. Il cherche aussi désespérément les bouquins de Jack Vance qu'il n'a pas encore lus et attend avec impatience – mais flegme – les prochains jeux Cryo. C'est sans doute pour passer ses nerfs qu'il envisage de se mettre au paintball.
Ce serait chouette d'organiser une partie dans nos jolis locaux tout propres.


LORD CASQUE NOIR

changer et en attendant Noël, les gros éditeurs digèrent le "multimédia" qui, de concept bâtard, s'apprête enfin à devenir un genre à part entière. Ici ou là, on annonce même la sortie de produits directement inspirés d'une époque où le plaisir de jouer passait avant le plaisir visuel : "Lords of Midnight", "Super Lode Runner" ou "L'Arche du Capitaine Blood II". Si la sauce prend, ça devrait être beau et intéressant. Alors, tout est bien qui s'annonce bien ? Rassurez-vous, il restera encore à dénoncer dans les mois à venir. Bien placé pour figurer au palmarès du "truc-rudement-chouette-qu'on verra-plus-tard-à-quoi-ça-sert-vraiment", la "Réalité Virtuelle" – et son cortège de casques bizarroïdes qu'on pressent déjà totalement incompatibles entre eux – prépare son entrée d'un pas mal assuré. À voir comme ça, on dirait qu'elle boite un peu, la Réalité Virtuelle. Ouf ! l'esprit critique a encore de beaux jours devant lui.

Moulinex

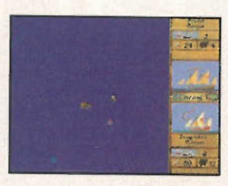
fnac

Les sorties du mois

VU À LA FNAC ET RECOMMANDÉ PAR JOYSTICK :



KING QUEST VI (SIERRA)
Testé dans JOYSTICK N° 51
Amiga
Destiné aux amateurs de contes de fées, ce jeu d'aventures est aussi beau qu'un dessin animé.



PIRATES GOLD (MICROPROSE)
Testé dans JOYSTICK N° 52
Macintosh et CD Macintosh
Pour écumer les océans en toute impunité, rien de tel que cet excellent jeu de stratégie.



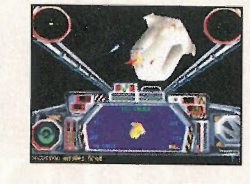
OUTPOST (SIERRA)
Testé dans JOYSTICK N° 52
PC CD
Dans cette simulation économique, construisez et gérez vos bases spatiales.



FIFA (ELECTRONIC ARTS)
Testé dans JOYSTICK N° 52
PC
48 équipes, 960 joueurs classés selon treize critères : la simulation de foot par excellence.



HARPOON 2 (THREE SIXTY)
Testé dans JOYSTICK N° 52
PC
Pour livrer une guerre en dirigeant sous-marins et bateaux, vous voici aux commandes d'un grand centre stratégique.



TIE FIGHTER (LUCASART)
Testé dans JOYSTICK N° 51
PC
Prenez les commandes des appareils de l'Empire et participez à des combats en 3D à couper le souffle.



THE SETTLERS (BLUE BYTE)
Testé dans JOYSTICK N° 50
PC VF
Ce superbe jeu bénéficiant d'un affichage SVGA, vous invite à faire prospérer un village d'avant l'ère industrielle.



THEME PARK (ELECTRONIC ARTS)
Testé dans JOYSTICK N° 51
PC, PC CD
Prenez les commandes d'un parc d'attraction et gérez-le au mieux en tenant compte des désirs des visiteurs.



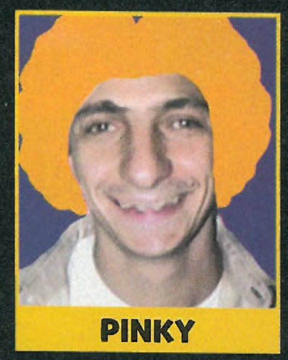
BRIAN THE LION (PSYGNOSIS)
Testé dans JOYSTICK N° 52
CD 32
Ce lion est cinglé, mais comme il s'agit du héros d'un des meilleurs jeux de plates-formes, on lui pardonne.



SHOCKWAVE (ELECTRONIC ARTS)
Testé dans JOYSTICK N° 52
3DO
Avec des séquences filmées et une bande-son à couper le souffle, ce jeu d'action a de quoi tenir en haleine les plus blasés.

Vous pouvez assister, chaque mercredi, à la FNAC Micro (71, boulevard Saint-Germain, Paris 5e), à une présentation par Joystick de nouveaux jeux sur grand écran. Pour plus d'infos : 3615 JOYSTICK.

En ce moment, le principal motif de réflexion de LCN est : "Comment vais-je faire pour refourguer mon PC à Pinky ?". Ça ne devrait pas être trop dur, car LCN est le genre de type à changer toute sa config quatre fois par an, et du coup c'est souvent avantageux de lui acheter du matériel encore performant (bien que Calor ait un point de vue différent depuis une sombre affaire de carte son).
Bref, LCN aime le matériel. Il paraît qu'à l'époque où il s'intéressait aux sonos et autres light show, on aurait dit Pink Floyd en tournée quand il débarquait.
Pour LCN, le plus beau jeu du monde est toujours "Myst", mais ce qu'il a vu de la suite de "L'Arche du Capitaine Blood" l'a vraiment impressionné. Enfin, en tout cas, en ce qui concerne les jeux. Côté vacances, je suis plus mitigé : il part fin août en Espagne, sur la Costa Brava. C'est sûr que pour quelqu'un qui aime les contacts, c'est une bonne idée d'aller là-bas en août, histoire de retrouver 80 % de l'Europe tassés sur une plage. Mis à part cela, LCN ne sait pas trop quoi dire. C'est extrêmement rare qu'il ne sache pas quoi dire, LCN.



Il ne sait pas trop s'il va acheter le PC de LCN, Calor lui ayant raconté ses mésaventures avec une carte son. Tant qu'il garde son Amiga chéri et qu'il continue à tester les jeux de foot, il fait bien ce qu'il veut, notre Pinky.
Il faut dire qu'on a vraiment de la chance qu'il soit à la rédaction, rapport aux jeux de foot, qu'il est le seul à tester. Figurez-vous que cette année, il va même jouer "milieu de terrain" à l'USCORG. L'usmachin, c'est l'Union Sportive des Cheminots de l'Ouest Rive-Gauche. Mais si !
Quand il ne parle pas de ses vacances en Californie, c'est pour nous rebattre les oreilles avec le début du Championnat de France. La seule fois où l'on a voulu en savoir plus, il s'est énervé en parlant de Monaco. Alors on n'insiste pas. N'allez pas croire qu'il ne s'intéresse qu'au sport : en ce moment, il cherche désespérément un groupe de rock progressif qui veuille bien de lui comme chanteur. Si ça peut lui éviter de chanter dans les couloirs de joystick, on est pour.



Lorsque je ne brosse pas un portrait sévère, mais juste de mes camarades, je pense à ma nouvelle guitare. Après 15 ans de luth baroque et acharné, je suis repassé sur 6 cordes, nylon parce qu'on ne se refait pas et électro-acoustique parce que c'est plus chic. Heureusement pour mes voisins, j'ai mis mon reste de temps libre à profit pour jouer encore et toujours à "Flight Simulator 5".
Dans le genre silencieux, je me suis également occupé de mes bonsaïs et j'ai bouquiné. Grande découverte de l'année : David Lodge. Ça ressemble à un John Irving qui ferait des plans avant de se mettre à écrire. Bref, c'est drôle et libre, mais structuré. Comme Iansolo, je louche du côté de la 3DO dans sa version carte PC. Mine de rien, la 3DO sera la première bécane à sortir officiellement en même temps que son émulateur. C'est incroyable le temps qu'on va gagner dans le futur, avec toutes ces machines qui vont de plus en plus vite. Hélas, il semblerait qu'il faille travailler de plus en plus pour pouvoir s'offrir ces machines créatrices de temps libre. Tout cela semble assez vain finalement. C'est aussi pour ça que c'est très drôle.



OUTPOST, sauvez la race hum

Une grande aventure spatiale s'appuyant sur de sérieux projets de la NASA. Un jeu austère dans la forme mais passionnant sur le fond.



Outpost

PC CD-ROM



Premier jeu à sortir de l'interface routinière de Sierra, "Oupost Built Mankind's in future space" va vous plonger dans le plus ambitieux programme de colonisation spatiale imaginé par l'homme. Réalisé par un ex-ingénieur de la NASA Ames (l'une des nombreuses branches de l'agence), Oupost s'inspire de projets très sérieux envisageant la destruction de la planète Terre suite à une collision avec un météorite de taille importante. Partant de là, les chercheurs ont imaginé de nombreux appareils pouvant s'acquitter d'une série de tâches primaires indispensables à l'implantation de la vie. Envoyées dans l'espace avec une poignée de colons, ces machines seraient à même d'établir automatiquement un début de colonie. Mais cela ne va pas sans poser un nombre incalculable de problèmes sans fin. C'est ce que vous invite à découvrir Bruce Balfour, l'auteur d'Outpost.

Les astronomes ont pu détecter l'approche à grande vitesse d'un fragment de planète en direction de notre terre. Cette météorite, nommée à juste titre " le Marteau de Vulcain ", devrait percuter la terre d'ici quelques mois. Les grandes puissances votent le lancement d'un vaisseau de survie capable d'emporter deux cents hommes et femmes accompagnés de tout le matériel nécessaire pour coloniser une planète et préserver ainsi l'existence de la race humaine. Nommé responsable du projet, vous devez dès lors équiper judicieusement votre " Arche de Noë " avec le matériel adéquat. Vous disposez pour cela d'un nombre de crédit et d'un poids limite à respecter. Comme vous le rappelle l'Intelligence Artificielle, l'ordinateur de bord à la voix enchanteresse : " une erreur à ce stade entraînera la mort certaine de vous et de vos colons... Je vous souhaite une excellente journée." Pas ironique pour un sous la garce ! Le choix de la planète d'arrivée dépendra de l'analyse des résultats envoyés par les sondes interstellaires. Hélas, cette phase reste très sommaire et le jeu ne débute réellement qu'au moment de la mise en orbite autour de la nouvelle terre.

Un SimCity évolutif

En orbite autour de la planète, l'Intelligence Artificielle vous invite à lancer l'ensemble des satellites et autres sondes emportés au départ. La sonde géologique permet de dresser la carte des points de forage sur la surface de la planète alors que le satellite solaire fournira l'énergie nécessaire au fonctionnement de la colonie... Les modules de colonisation seront ensuite lancé sur la surface. Outpost étant avant tout un jeu, l'un des modules de base est détourné par un groupe de rebelles qui n'ont absolument pas confiance en votre humble personne. Dans la mise à jour gratuite (voir encadré), vous pourrez même établir des relations diplomatiques et commerciales avec cette dernière. A ce propos, sachez que la version d'Outpost actuellement commercialisée n'est qu'une "version de



Le soft tourne sous Windows et s'avère extrêmement lent si vous n'installez que la version minimum de programme.

EN REFERENCE :

Oupost peut être, dans une certaine mesure, comparé à Reunion testé dans le dernier numéro de Joystick. Tous deux en CD, tous deux en français, ces deux programmes proposent un scénario similaire. Si Reunion se révèle agréable à l'usage, il demeure moins complexe qu'Oupost. Sa réalisation " arcade " très attrayante le rend accessible à un plus grand nombre et les phases de combats en temps réel ajoutent de l'intérêt au jeu. Enfin, Reunion s'accommode d'une machine modeste (386, VGA) alors que Outpost, fonctionnant sous Windows, exige une machine très puissante (486, SVGA, lecteur double vitesse). A vous de voir si vous voulez vraiment vous prendre la tête dans Outpost, dans le bon sens du terme, ou simplement vivre une grande aventure plus approximative et plus rigolote.

Une mise à jour pour la fin de l'année :

Des options normalement prévues dans le jeu ne seront disponibles qu'à travers la mise à jour gratuite qui sortira pour les fêtes de Noël. Il s'agit entre autre :
. de la mise en place de route et monorails
. de la possibilité d'entamer des transactions commerciales entre colonies
. de la prise en charge de certaines tâches par votre ordinateur d'assistance.

PC CD-ROM

EDITEUR : Sierra
TÉL : (1) 46 01 46 00
NBR DE JOUEUR : 1
CONTROLE : souris
PRÉVU SUR : MAC

Windows 3.1 obligatoire. Existe aussi en version disquette, sans animation et sans bruitage.

SELECTION COMPAQ

base" du soft sur laquelle viendront se greffer plusieurs mises à jour apportant à chaque fois de nouvelles options et corrections suggérées par les joueurs eux-même. Ce test tient d'ailleurs compte des prochaines modifications qui seront apportées, Oupost n'étant dans l'état actuel des choses qu'une sorte de SimCity complexe.

Pour les PC musclés

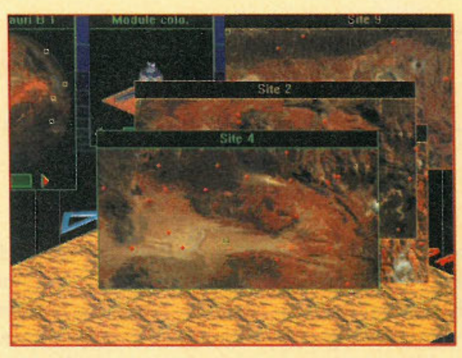
Avantage ou inconvénient, Outpost fonctionne sous Windows. Cela implique une machine relativement puissante, auquel cas il s'agit d'un avantage. Les fenêtres peuvent être déplacées à volonté et les animations restent d'une rapidité acceptable. Dans le cas contraire, vous devrez supprimer ces séquences intermédiaires. Windows offre quelques autres avantages comme la mise à disposition automatique de votre carte sonore (définie une bonne fois pour toute pour Windows) et bien entendu la haute résolution. Hélas, le jeu ne sait gérer que le 640 x 480 ce qui est fort dommage. Il aurait été en effet intéressant d'avoir une vue plus étendue du terrain dans une résolution plus élevée ce qui n'est pas le cas. L'inconvénient réside surtout dans les animations. Outre les séquences 3D Studio, le jeu ne comporte pratiquement pas d'animation à la " Dune II " et beaucoup de choses se font par transparence. C'est-à-dire que lorsque vous fabriquez des robots exploreurs par exemple, ils partent observer la surface sans que vous puissiez les apercevoir. Il existe pourtant l'Outpost Evening Star, un journal censé vous tenir au courant mais qui, visiblement, ne fait pas bien son travail. Là encore, ceci devrait être corrigé dans la première mise à jour. L'ergonomie du produit est sinon plutôt agréable avec toutefois un système de fenêtre légèrement moins maniable que celui rencontré habituellement sous Windows. La partie bruitages est quant à elle décevante, voix en français mise à part.

Malgré quelques options manquantes, Oupost est un jeu suffisamment complet et réaliste pour enchanter un fan de l'espace comme moi. En revanche, les amateurs de SimCity lui trouveront un manque de fun et une trop grande monotonie. Mais ne perdez pas de l'esprit qu'il s'agit là d'une "version de base" du programme destiné à être largement étendue par la suite... Enfin, je l'espère !

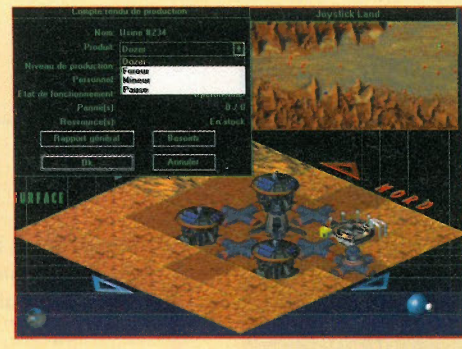
Lord Casque Noir

Un excellent produit, surtout si l'on tient compte des modifications à venir.

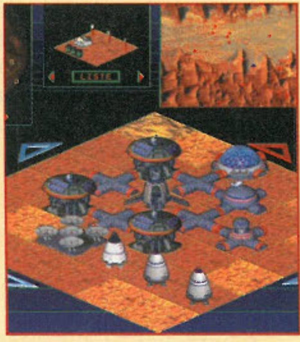
TECHNIQUE 70 ■ INTERET 90



Votre vaisseau vient d'entrer en orbite autour de la nouvelle terre d'accueil. Afin de déterminer la nature du sous-sol, vous devez y envoyer une sonde géologique, si toutefois vous avez pensé à en emporter une.

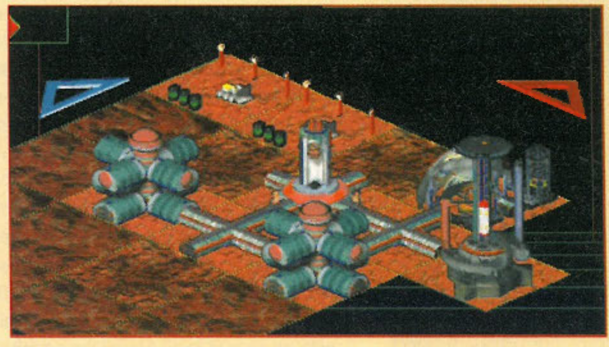


Dès le quatrième tour, l'usine est en mesure de fournir trois types de robots. Placez le mineur sur la balise rouge marquant une exploitation minière possible, le foreur près d'une autre structure et le robot dozeur pour commencer à aplanir le sol.



Du tour 17 au Tour 29

La construction de l'Agridôme prend du temps et les premiers colons meurent de faim. "Dozer" les premiers carreaux de terre de sous-sol et revenez à la surface pour construire un générateur d'air.



Du tour 30 au tour 49

Le moral est en baisse, les colons veulent plus d'espace que leur simple capsule pour vivre. Construisez une première résidence. La production de ressources va bon train, un premier entrepôt s'impose. Devant le nombre grandissant de robots produit par l'usine, un centre de commande et une antenne de communication s'avèrent indispensables.



Du tour 50 au tour 59

La première naissance engendre la construction d'un centre médical. Profitez-en pour construire aussi un laboratoire. N'omettez pas de continuer à creuser de nouvelles mines, d'aplanir le sol et le sous-sol avec vos robots. Freinez le gaspillage en bâtissant une usine de recyclage.



Du Tour 61 au tour 149

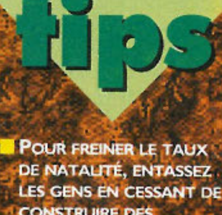
Dès l'achèvement du premier laboratoire, assignez-lui aussitôt une recherche à effectuer. Si tout se passe bien, vous devriez entamer l'exploitation d'une cinquième mine, ce qui entraîne la mise en fonction d'une seconde fonderie. Pendant ce temps, vos chercheurs font de nouvelles découvertes...
Construisez un centre EVAC, d'autres entrepôts, d'autres mines, des labos et une université. Surveillez le moral et les ressources. Attention car un manque en nourriture provoquerait un anéantissement de la colonie.

En Direct Live

Sauvegarde De L'espece Humaine

1 Agridôme ; fournit la nourriture aux colons
2 Astroport ; lancement du vaisseau final et de divers satellites
3 Centre de commande ; c'est le pilier de la colonie, votre quartier général
4 Centre de contrôle des robots ; peut commander jusqu'à 10 robots simultanément
5 Centre de nanotechnologie ; une usine très évoluée, capable de créer la matière à partir de manipulations atomiques
6 Centre de terraforming ; produit un air respirable sur la surface de la planète, si celle-ci le permet
7 Conducteur de masse ; permet de placer du matériel en orbite
8 Entrepôt ; stockage de tous les produits qui ne sont pas des ressources (médicaments, vêtements...)
9 Fonderie ; traite les minerais bruts extraits des mines
10 Laboratoire à hauts risques ; utilisé pour certaines expériences dangereuses
11 Mine ; l'exploitation des mines peut se faire sur plusieurs niveaux de sous-sol selon la nature du terrain
12 Module AIR ; produit de l'air en attendant un centre de terraforming
13 Module EVAC ; sert à prévoir certaines catastrophes naturelles (éruption solaire...). Les colons devront alors se réfugier au sous-sol
14 Module TED ; traite les déchets et les eaux usées
15 Panneau de réception solaire ; capte le rayonnement du soleil dévié par le satellite solaire
16 Poste de police ; permet le maintien de l'ordre. On peut modifier sa "fermeté"
17 Tour de communication ; permet d'entretenir la communication avec une autre colonie ou avec les robots
18 Tubes ; permet de faire circuler l'électricité et l'air entre les différentes structures
19 Usine ; production d'engins de surface (robots volants, mineurs...)
31 Explosion d'un centre de nanotechnologie. Cette technique de pointe est encore un peu fragile. Ben on fait ce qu'on peut les gars

JOYSTICK ZONE

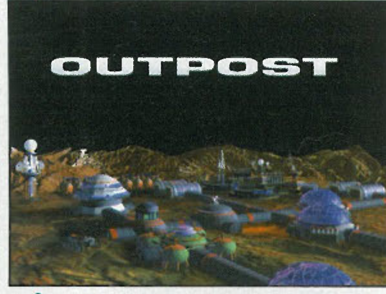


- Pour freiner le taux de natalité, entassez les gens en cessant de construire des résidences.
- Allez, on vous donne un cheat-mode de la mort : les touches CTRL-F8 à F12 vous offrent quelques surprises de taille !!!

20 Centre administratif ; permet la création de parcs industriels
21 Centre commercial ; augmente le moral des colons
23 Centre médical ; réduit le taux de mortalité et lutte contre les nouvelles maladies
24 Usine sous-terraine ; sert à fabriquer les produits de luxe
25 Laboratoire ; c'est ici que sont effectuées les expériences nécessaires aux progrès de la colonie
26 Parc ; un grand parc permettant aux colons de pratiquer des sports et autres loisirs
27 Poste de police
28 Puits de mine ; l'un des quatres niveaux d'exploitation de la mine
29 Résidence ; plus il y en a et plus les colons sont heureux. L'idéal est d'obtenir un taux d'occupation inférieur à 200%
30 Université; elle permet aux jeunes adolescents de pratiquer des études

22 Centre de loisirs ; augmente le moral des colons

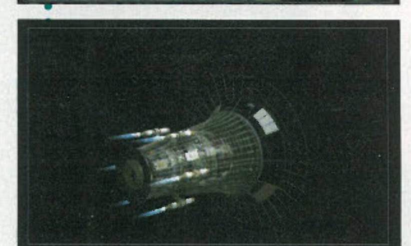
Tour 500 : la colonie comporte désormais des robots humanoïdes capables de remplacer l'homme, des satellites de protection, des robots de reconnaissance volants, toutes sortes de sondes spatiales, des vaccins capables de venir à bout de n'importe quoi... toutes les recherches ont été effectuées dans tous les domaines et le moral culmine à 1000 points. Bref, tout va bien dans le meilleur des mondes !



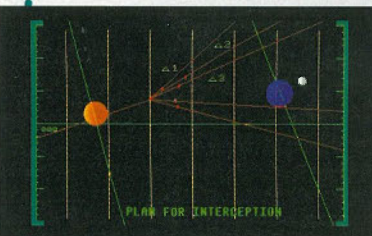


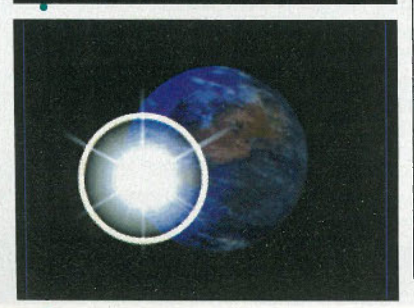












INTERVIEW de Bruce Balfour

■ Comment vous est venue cette passion pour l'espace ?
Probablement dès l'âge de 6 ans. J'étais fasciné par les vaisseaux spatiaux. Un peu plus tard, j'ai commencé à lire de nombreux livres de science-fiction, ce que je continue à faire bien sûr. Lorsque j'ai grandi, je voulais être astronaute, écrivain mais aussi empereur de l'univers.

■ Quels sont vos auteurs préférés ?
Essentiellement Arthur C. Clarke, Isaac Asimov, Robert Heinlein, Ray Bradbury et Robert Silverberg. J'ai également eu l'occasion d'adapter le travail de Robert Heinlein et William Gibson dans un jeu vidéo (Neuromancer chez EOA).

■ Combien de temps avez-vous passé à la NASA et quel était votre job ?
J'étais "System Manager" dans la branche des Projets Spatiaux au Centre de Recherche de la Division NASA Ames en Californie. Je n'y ai travaillé que quelques années, mais j'ai eu le temps de m'occuper d'une grande variété de projets comme l'étude de nouveaux concepts d'intelligence artificielle pour les sondes autonomes par exemple. J'ai également été délégué à l'Observatoire NASA's Kuiper Airborne dont la mission consiste à intercepter la navette spatiale lors de son retour dans l'atmosphère afin d'en établir des images infrarouges.

■ Que conseilleriez-vous aux jeunes passionnés qui désirent travailler pour des organismes comme l'ESA en Europe ?
Se lancer dans une spécialité scientifique et devenir excellent dans le domaine choisi. Une seconde approche consiste à tenter d'obtenir un stage par le biais d'une université. À partir de là, vous pouvez connaître du monde et convaincre votre employeur, à force de combativité, de vous garder par la suite. Personnellement, j'ai allié les deux.

■ Vos enfants partagent-ils votre passion?
Je viens à peine de me marier, mais les deux filles de mon épouse âgées de 7 et 8 ans commencent à porter un véritable intérêt à la science. J'essaierai de les encourager du mieux que je peux, jusqu'à ce qu'elles réalisent d'elles-mêmes l'importance de l'exploration spatiale. Elles sont encore un peu jeunes pour jouer à Oupost, mais elles aiment bien y construire des bâtiments.

■ Enfin, quels sont vos hobbies en dehors de la science ?
Depuis que je développe des jeux pour ordinateurs, je n'ai plus trop le temps d'en avoir. Sinon, j'aime skier, lire, écrire et marcher, en compagnie de ma famille.

VRAI FAUX

Les Russes ont essayé d'envoyer un homme sur la lune avant les Américains. Vrai, en 1962 mais le pauvre cosmonaute termina comme un poulet grillé.

L'Agence Spatiale Européenne (ESA) vient de lancer un programme de colonisation lunaire. Vrai, l'ESA projette d'établir une base sur la lune pour y mener à bien l'extraction de certains matériaux pratiquement introuvables sur terre.



HARPOON II

PC

Préparez la 3e guerre mondiale

IANSOLO

Chaque symbole clignotant représente un bateau, un sous-marin ou un avion réel. Harpoon II vous fait vivre la guerre navale moderne telle qu'elle est pratiquée dans les états-majors. Programmez les actions de centaines d'unités différentes, traquez l'ennemi avec vos batteries de senseurs, radars et sonars, utilisez des contre-mesures électroniques pour lui échapper et sachez même gérer les conditions météorologiques.
Harpoon II fonctionne en S-VGA (jusqu'à 1280 X 1024 !) en 256 couleurs mais, on l'aura compris, les graphismes se composant principalement d'écrans radars vectoriels, les non-passionnés risquent de trouver çà un peu aride. Cette version 2 s'enrichit néanmoins de nouvelles fonctionnalités : environnement multi-fenêtré, base de données illustrée de toutes les unités et senseurs, vidéos lors du lancement et de l'impact de missiles.



Une grande durée de vie
Un programme riche et complexe
Des animations de toute beauté entre chaque phase
Les prochaines mises à jour annoncées

▬

Un manuel minable qui dessert le produit.
Le jeu comprend heureusement un tutorial
Des bruitages inexistants pendant le jeux
Obligation d'installer la "version complète" sous peine d'affreux ralentissement (34 mégas)

Harpoon II est la référence en matière de wargame naval : grande fidélité, très longue durée de vie, le pied pour les généraux en herbe.

■ TECHNIQUE 80 ■ INTERET 70 ■



EDITEUR : Three Sixty

DISTRIBUTEUR : Electronic Arts
TÉL. : (16) 72.17.07.83
NB DE JOUEUR : 1

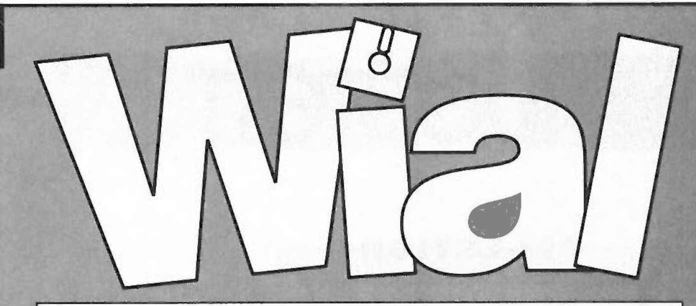
VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

WIAL FRANCE S.A.R.L.

Tél.: (1) 39 87 09 90 - Fax: (1) 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, commandez directement, grâce au nouveau service minitel : 2,19 FF mn

3615 ALLGAMES*WIAL



Horaires d'appel du Lundi au Samedi : 10 heures à 19 heures

IBM PC & COMPATIBLES

1942 THE PACIFIC AIR WAR 3,5	MF 319
ACES OVER EUROPE 3,5	VF 279
ACROSS THE RHINE 3,5	**NC**
AL-QADIM 3,5	**VF 299**
ALONE IN THE DARK II 3,5	VF 349
ARCHON ULTRA - SSI - 3,5	249
ARENA - THE ELDER SCROLLS - 3,5	**MF 299**
ARMORED FIST 3,5	**VF NC**
BATTLEISLE II 3,5	**VF 345**
BATTLECHESS 4000 SVGA 3,5	MF 259
BENEATH A STEEL SKY 3,5	VF 299
BETRAYAL AT CRONDOR 3,5	MF 285
BLOODNET 3,5	379
BLUE FORCE 3,5	**MF 299**
CANNONFODDER 3,5	**VF 299**
COMANCHE + MISSIONS 3,5	MF 345
COMANCHE DATA DISK II 3,5	MF 219
COOL SPOT 3,5	MF 199
CORRIDOR 7 3,5	MF 199
DARK LEGIONS 3,5	**299**
DARK SUN - SHATTERED LANDS - SSI 3,5	279
D. DAY 6 JUIN 1944	VF 345
DAY OF THE TENTACLE 3,5	VF 339
DELTA V 3,5	**NC**
DETROIT 3,5	VF 349
DOOM 3,5	**349**
DRACULA 3,5	MF 279
DUNE II 3,5	VF 269
DUNGEON HACK - SSI - 3,5	VF299
EIGHTBALL DELUXE PINBALL 3,5	MF 265
EMPIRE SOCCER 94 3,5	**VF 279**
EVASIVE ACTION 3,5	MF 275
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE 3,5	VF 249
EYE OF THE BEHOLDER III 3,5	VF 245
F-14 FLEET DEFENDER 3,5	MF 299
FIELDS OF GLORY 3,5	VF 269
FIFA INTERNATIONAL SOCCER 3,5	**MF 279**
FLASHBACK 3,5	MF 229
FORMULA 1 GRAND PRIX 3,5	VF 279
FREDDY PHARKAS 3,5	VF 259
GABRIEL KNIGHT - SIERRA - 3,5	VF 259
GENESIA 3,5	VF 229
GOAL 3,5	VF 245
GOBLINS II 3,5	VF 255
GOBLINS III 3,5	MF 269
GOLF - DAVID LEADBETTERS - 3,5	MF 289
GREAT NAVAL BATTLES II - SSI - 3,5	MF 299
HARPON II 3,5	**MF 335**
HIRED GUNS 3,5	MF 275
INCA 2 - WIRACOCHA - 3,5	VF 269
INDIANA JONES IV 3,5	VF 335
INDYCAR EXPANSION PACK 3,5	**NC**
INDY CAR RACING 3,5	VF 289
IN EXTREMIS 3,5	VF 259
INHERIT THE EARTH 3,5	299
ISHAR III 3,5	**VF 289**
JURASSIC PARK 3,5	VF 249
KASPAROV GAMBIT 3,5	MF 285
KING MAKER 3,5	MF 289
KRUSTYS FUN HOUSE 3,5	MF 199
KYRANDIA II - HAND OF FATE - 3,5	**VF 299**
LANDS OF LORE 3,5	VF 295
LEISURE SUIT LARRY VI 3,5	VF 299
LEMMINGS II - THE TRIBES - 3,5	MF 269
LITIL DIVIL 3,5	MF 259
LORDS OF POWER COMPILATION 3,5	MF 355
LOST IN TIME 3,5	VF 219
LOST IN TIME II 3,5	VF 219
MAITRES DE L'AVENTURE 3,5	VF 259
MASTER OF ORION 3,5	MF 299
MIGHT & MAGIC IV 3,5	VF 249
MIGHT & MAGIC V DARKS. OF XEEN 3,5	**VF 275**
MONKEY ISLAND II 3,5	VF 339
MORTAL COMBAT 3,5	MF 235
NHL ICEHOCKEY 3,5	MF 285
O.M. SUPER FOOTBALL 3,5	**VF 235**
OVERLORD 3,5	**NC**
PACIFIC STRIKE 3,5	**VF 325**
PACIFIC STRIKE SPEECHPACK 3,5	VF 149
PATRICIAN 3,5	VF 239
PINBALL DREAMS II 3,5	MF 199
PINBALL FANTASIES 3,5	VF 239
PIRATES GOLD 3,5	VF 269
POLICE QUEST IV 3,5	VF 299
PRINCE OF PERSIA II 3,5	MF 249
PRIVATEER + SPEECHPACK 3,5	**MF 349**
PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE 3,5	MF 169
PRIVATEER SPEECHPACK 3,5	**MF 159**
PROJECT NOMAD 3,5	MF 229
QUEST FOR GLORY IV 3,5	MF 269
RAPTOR-CALL OF THE SHADOWS- 3,5	**NC**
RAVENLOFT 3,5	**VF 339**
RED HELL 3,5	**MF 319**
RETURN OF THE PHANTOM 3,5	MF 279
ROBINSON'S REQUIEM 3,5	**MF 279**
RYDER CUP 3,5	MF 229
SABRE TEAM 3,5	**MF 299**
SAM & MAX - HIT THE ROAD - 3,5	VF 319
SENSIBLE SOCCER 94 3,5	**MF 185**
SERF CITY 3,5	269
SETTLERS 3,5	**VF 345**
SHADOWCASTER 3,5	MF 279
SIM CITY 2000 3,5	**VF 289**
SIMON THE SORCERER 3,5	VF 335
SPACE HULK 3,5	MF 269
SSN-21 SEAWOLF 3,5	**MF 299**
STARLORD 3,5	VF 299
STRIKECOMMANDER 386/486 3,5	MF 289
STRONGHOLD 3,5	VF 249
STUNT ISLANDS 3,5	VF 299
SUBWAR 2050 - MICROPROSE - 3,5	VF 269
SUPERSKI III 3,5	MF 279
SYNDICATE 3,5	VF 285
SYNDICATE MISSION DISK 3,5	VF 149
TERMINATOR II - ARCADE GAME - 3,5	MF 209
TERMINATOR RAMPAGE 3,5	279
T.F.X. 3,5	MF 319
TIE FIGHTER 3,5	**MF 335**
THE MANAGER 3,5	**NC**
THEME PARK 3,5	**VF 339**
TORNADO 3,5	MF 319
UFO - MICROPROSE - 3,5	VF 299
ULTIMA VIII PAGAN 3,5	VF 335
ULTIMA VIII SAP 3,5	VF 165
VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 245
VISTAPRO 3,5	**VF 325**
VROOM MULTI-PLAYER PC 3,5	VF 275
WILLBRIDGE 3,5	**NC**
WING COMMANDER ARMADA 3,5	**NC**
WINGS OF GLORY 3,5	**NC**
WINTER OLYMPICS 3,5	VF 225
WORLD CUP 94 3,5	**MF 229**
X-WING - LUCASFILM - 3,5	VF 335
X-WING MISSION 2/B-WING 3,5	MF 199
PGA GOLF PLUS 5,25	MF 89
POLICE QUEST II 3,5	**MF 149**
RAILROAD TYCOON DELUXE 3,5	**MF 179**
SENSIBLE SOCCER 92/93 3,5	MF 155
SHADOW OF YSERBIUS 3,5	119
SHERLOCK HOLMES 5,25	**MF 89**
SIM LIFE 3,5	125
SPACE QUEST IV 5,25	**VF 139**
SPEED BALL II 3,5	**MF 79**
THEIR FINEST HOUR 3,5	139
TITUS THE FOX 3,5	MF 119
TV SPORTS BASEBALL 3,5	MF 139
UTOPIA 3,5	MF 99
VALHALLA 3,5	MF 119
WILLY BEAMISH 3,5	VF 125
WIZKID 3,5	MF 135
WWF EUROPEAN RAMPAGE 3,5	MF 119
YO JOE ! 3,5	MF 145
ZOOL 3,5	MF 125

BUDGET IBM PC & COMPATIBLES

4D SPORTS BOXING 5,25	MF 119
4D SPORTS DRIVIN 5,25	MF 119
ACES OF THE PACIFIC 3,5	**VF 195**
ALIEN BREED 3,5	MF 199
BATMAN RETURNS 3,5	MF 149
BLUES BROTHERS JUKE BOX ADVENTURE 3,5	119
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	
COMMANDER 4000 TURBO WINDOWS 3,5	MF 169
CYBERRACE 3,5	149
DOGFIGHT-MICROPROSE 3,5	**VF 179**
DRAGONS LAIR 3 3,5	MF 129
ESPANA - THE GAMES 92 - 3,5	MF 99
F-15 STRIKE EAGLE III 3,5	**MF 189**
FALCON 3.0 -MICROPROSE- 3,5	**MF 199**
FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL 3,5	**119**
HARDBALL III 3,5	139
HARPOON 1.21 3,5	**139**
HARRIER JUMP JET-MICROPROSE 3,5	**MF 189**
INCREDIBLE TOONS 3,5	**VF 169**
HOOK 5,25	MF 99
LASER SQUAD 5,25	MF 149
LAURA BOW II DAGGER OF AMON RA 3,5	VF 169
LEGACY-MICROPROSE 3,5	**VF 179**
LOTUS TURBO CHALLENGE III 3,5	MF 159
MANHUNTER NEW YORK 3,5	**MF 149**

CD ROM PC

10TH ANNIVERSAIRE	VF 269
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET	MF 369
ALONE IN THE DARK II	NC
ARMORED FIST	**VF NC**
ATLAS DU MONDE	**VF 479**
BATTLECHESS ENHANCED OEM VERSION	MF 355
BATTLE ISLE II	**VF 389**
BENEATH A STEEL SKY	**VF 369**
BETRAYAL AT KRONDOR	**MF 315**
BIOFORGE	NC
CENTRAL INTELLIGENCE	NC
CINEMANIA 94 - MICROSOFT -	**499**
CIVILISATION + RAILROAD TYCOON DELUXE	**MF 239**
COMANCHE	349
CONSPIRACY KGB	**VF 345**
CRITICAL PATH	MF 429
CRUISE FOR A CORPS	139
DAEMONSGATE	MF 319
DARK LEGIONS	**269**
DARK SUN SHATTERED LANDS - SSI -	309
DAY OF THE TENTACLE	**VF 339**
D-DAY 6 JUIN 1944	**VF 359**
DRACULA - UNLEASHED -	339
DRAGON LORE	**NC**
DRAGON'S LAIR	**VF 339**
DRAGON'S TALE	NC
DRAGONSPHERE	MF 319
DUNGEON HACK - SSI -	269
DUNE + THE 7TH GUEST	**MF 379**
EYE OF THE BEHOLDER III	289
EYE OF THE BEHOLDER TRILOGY I - III	339
FANTASY EMPIRE - SSI -	269
FRONTIER COMPILATION	**MF 345**
GABRIEL KNIGHT	**VF 319**
GOBLINS	MF 259
GOBLINS II	VF 289
GOBLINS III	VF 299
GOLF MICROPROSE + F1 GRAND PRIX	**MF 239**
GREAT NAVAL BATTLES II - SSI -	**MF 299**
INCA II - WIRACOCHA -	VF 319
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	**MF 339**
IRON HELIX	199
ISHAR 2	**MF 149**
JOURNEY MAN PROJECT	MF 299
JURASSIC PARK	VF 255
KING'S QUEST V	MF 419
KING'S QUEST VI	MF 319
KYRANDIA II - HAND OF FATE -	**VF 379**
LANDS OF LORE	MF 349
LAURA BOW II - DAGGER OF AMON RA -	MF 199
LEISURE SUIT LARRY 6	**VF 329**
LINKS COLLECTORS	MF 389
LOOM	**299**
LOST IN TIME	VF 355
MAD DOG MCREE II	**339**
MANTIS	**MF 399**
MEGA RACE	**VF 269**
MICROCOSM	MF 355
MYST	**MF 419**
OH NO MORE LEMMINGS	MF 219
OSCAR	MF 249
OUTPOST	**VF 339**
PACIFIC STRIKE	**NC**
PINBALL DREAMS DELUXE	NC
PIRATES	139
PRIVATEER + MISSIONS	**389**
PROJECT NOMAD	MF 239
QUEST & FUN	MF 219
RAVENLOFT	329
REBEL ASSAULT	MF 335
REUNION	**NC**
SABRE TEAM	**MF 279**
SAM & MAX -HIT THE ROAD-	**VF NC**
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	MF 339
SIM CITY ENHANCED	NC
SPACE HULK	**MF 359**
SPACE SHUTTLE	**MF 279**
SPACESHIP WARLOCK	MF 319
SSN-21 SEAWOLF	**MF 359**
STAR WARS CHESS	VF 299
SUBWAR 2050 + SCENARIO	**VF 319**
SUMMER + WINTER CHALLENGE	159
SUPER STRIKE COMMANDER	MF 299
SYNDICATE	**VF NC**
TERMINATOR RAMPAGE	**MF 319**
T.F.X.	VF 369
THE HORDE	**MF 379**
THEME PARK	**VF 379**
TORNADO	MF 399
UFO	**MF 279**
ULTIMA UNDERWORLD PART I & II	315
ULTIMA VII - THE COMPLETE -	**MF 369**
ULTIMA VIII + SPEECHPACK	**VF 419**
VISTAPRO 3.0	**VF 375**
WHALES VOYAGE	149
WHO SHOT JOHNNY ROCK	**329**
WING COMMANDER II DELUXE	MF 335
WINTER OLYMPICS	VF 225
WORLD CUP 94	**MF 239**
WORLD OF XEEN (MIGHT & MAGIC IV + V)	**299**

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

DISQUETTES BOITE DE 10 3,5 DF-DD	38
DISQUETTES BOITE DE 10 3,5 HD	56
FLIGHTSTICK PRO CH PRODUCTS	**545**
GRAVIS JOYSTICK IBM NOIR	289
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	**299**
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	**179**
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
HAUT-PARLEURS SCREEN BEAT	199
KIT CD PUISSANCE 16 MANAGER - LECTEUR CD ROM DV PANASONIC - SOUND BLASTER 16 BASIC - CD BORLAND OFFICE (Word Perfect 6.0 + Quatro Pro 5.0 + Paradox 4.5) - IMAGEPALS 1.2 - REBEL ASSAULT	VF 2849
GAMME THRUSTMASTER	
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	**599**
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	**899**
VOLANT FORMULA T1 PC	**1239**
SOUND BLASTER 2.0 DELUXE	539
SOUND BLASTER PRO VALUE	**669**
SOUND BLASTER 16 BASIC	1185
SOUND BLASTER 16 ASP MULTI CD	1499
SOUND BLASTER AWE 32	**2099**
SOUND BLASTER 16 VALUE	869
WAVE BLASTER	**1479**
GAMME APPLIDOM (Applications domotiques)	
KIT INTERFACE 2 VOIES + 2 MODULES (lampe + appareil)	3299
KIT INTERFACE 1 VOIE + 2 MODULES (lampe + appareil)	1399
KIT MODULES LAMPE (3 modules)	749
KIT MODULES APPAREIL (3 modules)	749

AMIGA

ALIEN BREED II	MF 199
ALIEN BREED II AMIGA 1200	MF 219
APOCALYPSE	MF 199
ARMOUR GEDDON II	**NC**
AWARDS WINNER II	MF 249
BANSHEE A1200	**NC**
BENEATH A STEEL SKY	VF 265
BENEFACTOR	**NC**
BODY BLOWS GALACTIC AMIGA 1200	MF 229
BRIAN THE LION	MF 195
BRIAN THE LION AMIGA 1200	MF 199
BURNING RUBBER	MF 209
CANNONFODDER	MF 245
COMBAT CLASSICS II	MF 209
DARKMERE	VF 249
D-DAY 6 JUIN 1944	**VF 309**
DENNIS LA MALICE	MF 199
DESERT STRIKE	**MF 199**
DISPOSABLE HERO	MF 195
DUNE II - BATTLE OF ARRAKIS -	**VF 239**
ELITE II - FRONTIER -	**VF 259**
ELFMANIA	**MF 199**
FLASHBACK	VF 215
FORMULA I GRAND PRIX	VF 259
GENESIA	VF 229
GOAL DINO DINIS KICK OFF III	VF 219
GOBLINS III	VF 225
HEIMDALL II	VF 255
HISTORY LINE - 1914 - 18	VF 325
IMPOSSIBLE MISSION 2025	MF 309
INNOCENT UNTIL CAUGHT	VF 229
ISHAR II	**VF 219**
ISHAR III	**VF 259**
K240	**MF 219**
KING MAKER	MF 249
KING QUEST 6	NC
LEMMINGS II - THE TRIBES -	MF 215
LORDS OF THE REALM	NC
LOST VIKINGS	VF 229
MAGIC BOY	MF 189
MAITRES DE L'AVENTURE	VF 259
MANCHESTER UNITED	MF 249
MORTAL COMBAT	MF 219
MR NUTZ	MF 199
O.M. SUPER FOOTBALL	VF 209
OSCAR AMIGA 1200	MF 259
PINBALL DREAMS & FANTASIES	MF 229
PINKIE	MF 199
PUGGSY	MF 225
PERIHELION	**MF 185**
ROBINSON'S REQUIEM	NC
RYDER CUP AMIGA 1200	MF 235
SECOND SAMURAI	MF 225
SENSIBLE SOCCER 94	**MF 185**
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	NC
SETTLERS	VF 309
SIERRA SOCCER	**VF 219**
SIMON THE SORCERER	VF 309
SOCCER KID	VF 199
SPACE HULK	MF 229
STARLORD	**VF 269**
SYNDICATE	VF 219
TERMINATOR II - ARCADE GAME	MF 239
THEME PARK A1200	**VF 299**
TORNADO	MF 319
TURRICAN III	MF 199
UFO - MICROPROSE -	NC
URIDIUM II	MF 199
WINTER OLYMPICS	VF 229
WIZ 'N LIZ - PSYGNOSIS	MF 229
WORLD CUP 94	**MF 229**
WORLD CUP YEAR'S 94	**VF 269**
CHAOS ENGINE	**MF 125**
CHUCK ROCK II	MF 135
CRASH DUMMIES	MF 159
CYBERPUNKS	MF 119
DELUXE STRIP POKER II	MF 129
DOGFIGHT -MICROPROSE-	**VF 189**
DRAGONS LAIR 3	**MF 109**
DREAM TEAM COMPILATION	MF 139
DONK - SAMURAI DUCK -	MF 165
F-117 A NIGHTHAWK	**MF 189**
F-17 CHALLENGE	MF 139
F-19 STEALTH FIGHTER	MF 159
GLOBAL GLADIATORS	MF 139
GUNSHIP 2000 -MICROPROSE-	**MF 179**
HAEGAR THE HORRIBLE	MF 89
INDIANA JONE S III/EXPLORA III	MF 159
KING'S QUEST I - SIERRA -	MF 129
LEISURE SUIT LARRY I - SIERRA -	MF 129
LOTUS TURBO CHALLENGE II	MF 129
LOTUS TURBO CHALLENGE III	MF 149
MONSTERBUSINESS	MF 109
NICK FALDOS GOLF	**MF 109**
PAPERBOY 2	MF 99
PARASOL STARS	MF 119
PIRATES	**MF 109**
PREMIER MANAGER 2	**129**
PRIME MOVER - PSYGNOSIS	MF 149
PUSH OVER	MF 109
SEEK & DESTROY AMIGA 1200	MF 179
SENSIBLE SOCCER 92/93	**MF 155**
SKIDMARKS	**MF 179**
SPACE CRUSADE	MF 99
STREETFIGHTER II	MF 125
SUPER MONACO GRAND PRIX	MF 125
TROLLS	MF 109
TURRICAN II	**109**
UTOPIA	MF 99
VIKING FIELDS OF CONQUEST	**MF 125**
WOLFCHILD	**MF 135**
WONDERDOG	MF 119
WOODYS WORLD	MF 159
ZOOL	MF 125
ZOOL II	MF 149
ZYCONIX	MF 99

BUDGET AMIGA

AGONY	MF 149
ALIEN III	MF 179
AMNIOS	MF 109
BILL'S TOMATO GAME	MF 155
BODY BLOWS	MF 175
BRUTAL SPORTS FOOTBALL	MF 175
BUBBA 'N STIX	MF 155
CHAMPIONSHIP MANAGER 93	**119**

AMIGA CD 32

ALFRED CHICKEN	MF 179
BUBBA 'N STIX	MF 239
CAPTIVE II / LIBERATION	MF 249
CHUCK ROCK 1	MF 139
CHUCK ROCK 2	MF 225
DENNIS	MF 219
D-GENERATION	MF 179
DANGEROUS STREETS	MF 219
DISPOSABLE HERO	MF 239
ELITE 2 FRONTIER	MF 225
GUNSHIP 2000	MF 239
IMPOSSIBLE MISSION 2025	MF 279
JAMES POND II	MF 189
LABYRINTH OF TIME	MF 199
LOTUS TRILOGY 1-3	MF 229
MEAN ARENAS	MF 239
MICROCOSM	MF 319
MORPH	MF 189
NICK FALDO GOLF	MF 259
NIGEL MANSELL	MF 239
OVERKILL & LUNAR C	MF 215
PIRATES GOLD	MF 229
RYDER CUP	MF 265
SENSIBLE SOCCER	MF 185
SLEEPWALKER	MF 219
STRIKER	MF 239
TROLLS	MF 155
ULTIMATE BODY BLOWS	MF 239
WHALES VOYAGE	MF 155
ZOOL	MF 155

MF = MANUEL EN FRANCAIS
VF = VERSION EN FRANCAIS

RCS PONTOISE B 393 461 082

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

Titres	Qte	Prix	Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :		Port	
		Total	

Frais de port : DOM TOM : 60 F | **Colissimo : 30 F** **Livraison en 48 h** | Etranger : 60 F (paiement seulement possible par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

Nom..

Adresse...

....Tél : ....

Code postal.......................Ville ....

Règlement :

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40F)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement

❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I I_I_I_I_I

Date d'expiration :......./....... Signature obligatoire ....

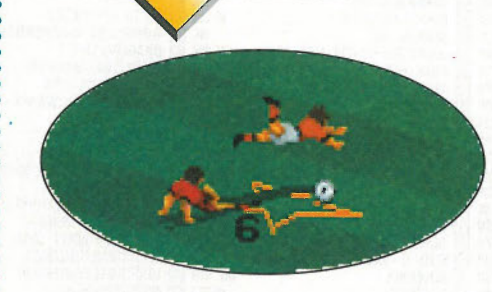
*Ou commande sur papier libre

SELECTION COMPAQ

FIFA International Soccer

PC

Sensible Soccer footu à la porte !



PC

EDITEUR : Electronic Arts
16. 72.17.07.83
DISTRIBUTEUR : Electronic Arts
Notice : VF
Nbre de joueurs : 8 (individuellement), 2 (simultanément)
Prévu sur : 3DO



Incroyable ! Après des années de suprématie, Sensible Soccer se voit enfin détrôné ! L'auteur de cet exploit n'est autre qu'une vieille connaissance des consoleux, un certain FIFA International Soccer.

PINKY

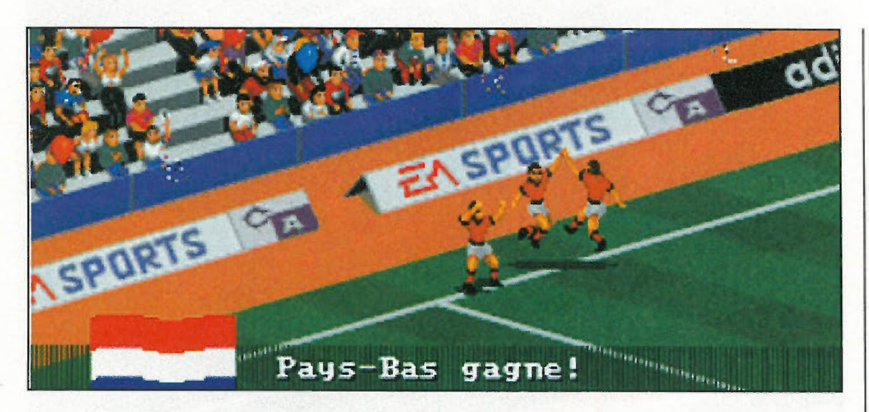
Longtemps, très longtemps attendu, FIFA International Soccer est enfin arrivé pour la plus grande joie des possesseurs de compatibles. Ce n'est en effet pas un mince événement, lorsque l'on connaît le succès qu'a connu ce dernier sur consoles, où il a été salué quasi unanimement comme la nouvelle référence en matière de simulation de football.
Rappelons pour l'occasion que la FIFA est l'organisme fédérant l'ensemble du football international. Ce n'est donc pas moins de 48 équipes nationales, issues des quatre coins du globe (voilà un concept intéressant, le globe carré), qui sont à votre disposition, du Luxembourg au Nigéria, du Brésil à la Nouvelle-Zélande. Ces différentes formations pourront participer, en fonction de vos choix, à diverses compétitions, sous la forme de matches amicaux, de coupes (matches à élimination directe) ou de championnats (poules au sein desquelles toutes les équipes se rencontrent). Détail paradoxal : en vertu des accords signés entre la FIFA et US Gold (exclusivité des droits de la Coupe du Monde 94 aux États-Unis), aucune vraie Coupe du Monde n'est présente dans FIFA Soccer, alors qu'il s'agit là de l'unique compétition organisée par cette fédération ! En lieu et place de quoi l'on trouve un "challenge international" (hum) strictement identique à l'événement sportif le plus important de la planète, nouvelle règles comprises. C'est ce qu'on appelle de l'auto-plagiat !
Une fois que vous aurez arrêté votre choix sur le type de compétition sélectionnée ainsi que l'équipe dont vous allez prendre en main le destin, l'heure sera venue de siffler le coup d'envoi et de juger si, réellement, FIFA se montre à la hauteur de ses promesses. Et là, dès les premières minutes, une évidence s'impose d'elle-même au joueur : FIFA Soccer est bien le soft qu'on attendait, la nouvelle reine des simulations de football ! Et les raisons d'un tel enthousiasme sont nombreuses :







- Mon cher Jean-Michel, on ne peut pas dire que dans la défense transalpine on s'occupe plus du ballon que des jambes des joueurs de la perfide Albion.
-Tout à fait Thierry, l'attaquant britannique a été fauché tel un lapin en plein vol !



Premier et principal atout de FIFA Soccer : la beauté de ses graphismes. Plutôt que d'essayer de copier l'angle de vue de Sensible ou d'OM Super Football, Electronic Arts a préféré innover en réalisant le premier jeu de football en 3D isométrique. Ainsi, il est possible de représenter les joueurs à l'aide de sprites imposants, très détaillés. Pari gagné, puisque ces derniers sont effectivement très réussis, sans pour autant que l'on éprouve les difficultés pour apprécier les trajectoires usuellement associées à la 3D en perspective cavalière. Les joueurs ne sont du reste pas les seuls à bénéficier de cet esthétisme soigné, car depuis les buts jusqu'aux tribunes garnies de spectateurs en passant par les panneaux publicitaires et poteaux de corner, tout est dessiné avec un souci du détail jamais atteint jusque-là.

Pour éviter de perdre tout le bénéfice de ce graphisme, Electronic Arts se devait cependant de réaliser une animation sans faille. Encore une fois, FIFA International Soccer surprend agréablement dans ce domaine, avec une quantité d'animations absolument étourdissante. C'est bien simple, jamais je n'avais vu une telle palette de mouvements pour de simples joueurs. Tous les coups du football sont reproduits avec une grande exactitude, qu'il s'agisse de tackles glissés, de ciseaux retournés, de têtes plongeantes ou d'amortis de la poitrine. Mais ce n'est pas tout, car le soft comporte de surcroît de nombreuses animations presque "superflues", présentes afin de renforcer encore le réalisme de la partie. Il est par exemple possible de pousser son adversaire dans le dos afin de le faire choir et de récupérer le ballon. On voit alors distinctement son joueur effectuer une vigoureuse poussée des deux mains sur son infortuné adversaire, lequel s'écroule dans un très spectaculaire bond. Si l'arbitre vous voit et décide de vous sanctionner, vous le verrez tranquillement se diriger vers le fautif pour lui administrer un carton jaune ou rouge, tandis que la victime gît à terre en se tordant de douleur. On se croirait carrément devant son écran de télévision à regarder un vrai match ! Je pourrais également évoquer les filets des buts qui se déforment sous la poussée du ballon, les poteaux de corner dont la bannière flotte au vent et bien d'autres choses encore, mais je pense que vous avez compris l'essentiel : FIFA Soccer est sans contestation possible la simulation sportive la plus aboutie sur le plan de l'animation (à ne pas confondre avec la plus abrutie, que je ne citerai pas) qu'il m'ait jamais été donné de voir.





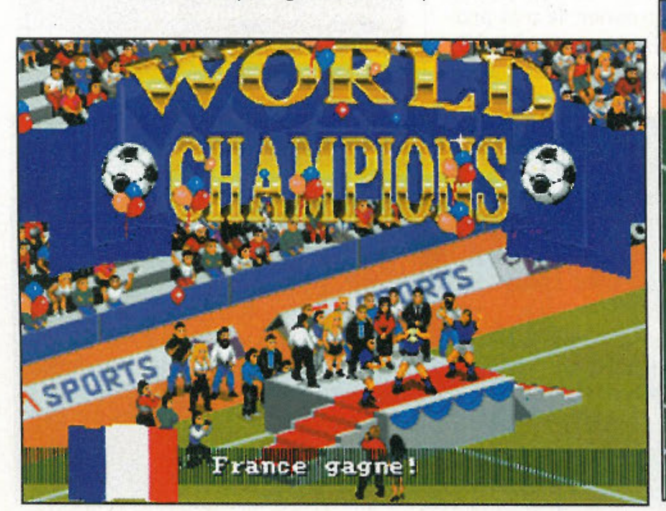


VRAI FAUX

■ ***Misère, la sortie de Lands of Lore 2 pour PC a été retardée!***
FAUX : ***Westwood Studios prévoit toujours de le commercialiser à Noël prochain, à quelques jours près.***

■ ***Le jeu Civilization part en boucle quand on change la production d'une cité !***
VRAI : ***c'est malheureusement vrai pour certaines versions du jeu. Désactivez l'option "Instant advice", c'est le conseiller à l'urbanisme qui est en cause, il cherche indéfiniment l'amélioration la plus appropriée sans pouvoir la trouver.***

■ ***Dans UFO sur PC, sauvegarder une partie lors d'une interception aérienne pour la charger plus tard fait planter le jeu !***
VRAI : ***en effet, Microprose déconseille de sauver à ce moment précis du jeu et présente ses excuses aux joueurs.***



- Jean-Michel, avez-vous vu avec quelle facilité l'attaquant anglais a traversé les lignes transalpines ?
-Tout à fait Thierry, la défense italienne, c'est pas la sécurité sociale.

SUITE



La beauté du graphisme. La multiplicité et le réalisme des animations. L'aspect stratégique très poussé.

Le scrolling, légèrement saccadé.

VRAI FAUX

Sur PC, Eight Ball Deluxe ne fonctionne que sous DOS ! FAUX : la nouvelle version de ce flipper tourne désormais sous Windows dans toutes les résolutions disponibles. Ce sera également le cas de Royal Flush qui sortira très bientôt.



SI VOUS NE MAITRISEZ PAS ENCORE BIEN LE JEU, SÉLECTIONNEZ COMME ÉQUIPE LES "ETOILES E.A". C'EST DE LOIN LA MEILLEURE DES FORMATIONS (MODESTES, E.A !), ET VOS PARTIES S'EN TROUVERONT NETTEMENT FACILITÉES.

POUR LES DÉBUTANTS, IL EST SOUVENT BIEN PLUS FACILE DE PROCÉDER PAR LONGUES BALLES EN AVANT, EN APPUYANT SUR LE BOUTON SERVANT À DÉCLENCHER LES TIRS. PLACEZ-VOUS, POUR DE MEILLEURS RÉSULTATS, DANS CETTE OPTIQUE SUR LE MENU "STRATÉGIE D'ÉQUIPE" ET SÉLECTIONNEZ L'OPTION "BALLES LONGUES". VOS JOUEURS SE DÉMARQUERONT ALORS EN PROFONDEUR ET SERONT PLUS À MÊME DE RATTRAPER, AU TERME D'UN BON SPRINT, VOS OUVERTURES. C'EST CERTES UN PEU "BOURRIN" COMME TACTIQUE, MAIS ÇA MARCHE !

En revanche, force est de constater que le scrolling multi-directionnel qui vous permet de suivre l'action n'est pas, lui, exempt de tout reproche. Certes, plus votre machine est puissante et moins les saccades qu'accuse ce dernier sont sensibles, mais même sur un 486DX2, ça n'est jamais impeccablement fluide.

Enfin, s'il est un dernier aspect traité par FIFA Soccer de façon exhaustive, c'est bien celui de la stratégie. Car, n'en déplaise à ses ennemis déclarés (Calor, m'entends-tu ?), le football est un sport hautement tactique, et une grande partie de la victoire pour une équipe s'acquiert dans les vestiaires, au tableau noir. Electronic Arts semble en être conscient, puisque l'importance de ce facteur est loin d'être sous-estimée dans FIFA Soccer. Ainsi, en dehors des classiques formations d'équipe (4-4-2, 4-3-3, et tutti quanti) (NDLR : c'est un joueur italien ?) elles aussi sélectionnables à loisir, vous pouvez changer jusqu'au schéma même et donner un vrai style de jeu à votre équipe. Selon que vous choisissiez un jeu à la sud-américaine, fait de courtes passes enchaînées très rapidement, ou un style plus anglo-saxon à base d'appels de balle et de grandes ouvertures en avant, les joueurs se démarqueront de manière différente. Comme vous pouvez le constater, chacun, même les plus acharnés des puristes, devrait pouvoir trouver là chaussure à son pied.



Terminons ce satisfecit quasi général avec la bande sonore de FIFA International Soccer, elle aussi d'excellente qualité. Si les diverses musiques et voix digitalisées qui accompagnent les menus sont assez quelconques et sans grand intérêt, dès que sonne l'heure du match, il en va tout autrement. La foule hurle sa joie lorsqu'un but est inscrit, s'exclame de dépit si une action dangereuse échoue de peu, siffle abondamment les trublions ayant commis une faute sur un adversaire, et passe tout le reste de son temps à entonner divers chants d'un réalisme absolu. On peut dire, sans crainte de se tromper, que toutes les animations sonores d'un vrai match de football sont reproduites à la perfection (exception faite des insultes lancées à l'arbitre et des bagarres dans les tribunes). Ambiance garantie !

Signalons, pour terminer, la très prochaine sortie de FIFA en version PC CD-Rom. Cette nouvelle version devrait comporter, en plus de toutes les fonctions de l'original, une bande-son de meilleure qualité (qu'est-ce que ça doit être !), une introduction animée, ainsi que des commentaires digitalisés tout au long des matches. Et des coupures de pub ?





- Holala ! Monsieur Quiniou vient de prendre une décision bien sévère. La faute du défenseur n'était peut-être pas volontaire.
-Tout à fait Thierry, mais l'attaquant britannique, suite à cette faute, a quand même été amputé des deux jambes !

Si vous possédez un PC et appréciez le football, vous ne devez, ne pouvez pas passer à côté du pur joyau qu'est FIFA International Soccer. Un monument.

TECHNIQUE 88 INTERET 95

Interview de Kevin Buckner, chef de projet pour FIFA International Soccer :

Joystick : Kevin Buckner, qui êtes-vous ?
Kevin Buckner : Je suis entré chez Electronic Arts comme producteur en mars 1993, au terme de six années fantastiques chez Microprose, à programmer des softs comme Knights of the Sky. J'ai également été impliqué dans le développement de toute la gamme de softs sortis chez Bullfrog.
Joy : Quels sont, à votre avis, les principaux atouts de FIFA Inter Soccer ?
K.B. : Le plus important de tous est bien évidemment la jouabilité, qui est certainement le facteur le plus négligé dans les simulations de football jusqu'à aujourd'hui. L'angle de vue de FIFA ainsi que les animations des sprites lui donnent également son aspect si unique.
Joy : Allez-vous réaliser une version Amiga 500, 1200, et/ou CD32 ?
K.B. : Mais naturellement ! Du reste, cette version est déjà en cours de développement en Écosse, bien qu'elle accuse un retard un peu plus conséquent que celui de FIFA PC. Évidemment, le soft tournera nettement mieux sur A1200 grâce au processeur plus puissant de ce dernier. Quant à la CD32, rien n'est pour l'instant planifié, mais qui sait ce que nous ferons demain ?
Joy : Aimez-vous le sport ?
K.B. : Je suis absolument fou de compétitions sportives, c'est du reste l'une des raisons pour lesquelles j'ai été affecté à la division "sport" d'Electronic Arts. Celui que je préfère entre tous est le football.
Joy : Votre équipe préférée ?
K.B. : Sans aucune hésitation, Manchester United. Et je ne dis pas cela parce qu'ils viennent de remporter leur deuxième Championnat d'Angleterre consécutif, juré !
Joy : Merci !

Soccer Kid

PC

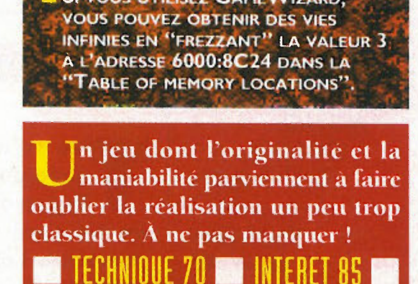
Un jeune qui a la pêche.

+
L'originalité.
L'animation
La diversité
La musique

-
Un scrolling différentiel aurait été le bienvenu.

tips

■ Si vous utilisez GameWizard, vous pouvez obtenir des vies infinies en "frezzant" la valeur 3 à l'adresse 6000:8C24 dans la "Table of memory locations".



PC
EDITEUR : Krisalis Software Ltd
NB DE JOUEURS : 1
NOTICE : VF
SORTIE : Sept.
DISTRIBUTEUR : VIRGIN
Téléphone : (1) 53.68.10.10
CONFIG : 486 DX 33
Dispo sur Amiga
Testé dans Joy n° 41

Joystick offre le jeu Soccer Kid PC au premier lecteur qui me téléphone et qui me donne les noms des joueurs ô combien habilement dissimulés dans le texte.

Il est assez rare de voir un jeu de plates-formes apportant une quelconque pointe d'originalité. Soccer Kid est l'un d'eux avec en prime une réalisation correcte.

LORD CASQUE NOIR

Soccer Kid (c'est le surnom que lui donnent ses amis) est un p'tit gars aussi gonflé que son ballon. Pour tout dire, il est à la recherche des cinq morceaux de la Coupe du Monde (le trophée, pas l'épreuve) honteusement dérobé par un martien. Il débute donc sa quête en Angleterre au milieu Deschamps et des Lama. Euh non, des moutons (et deux noms de footballeurs, deux !). C'est qu'il ne chaume pas le bougre mais Cantona la santé ! Habillé de sa panoplie de Faootboalleur, notre héros se sert de son Blanc (discret celui-là, non ?) ballon comme d'une arme redoutable. Il jongle, dribble, donne des coups de tête et effectue même des retournés. Lorsqu'il perd la boule, une âme sœur lui en offre une en remplacement. Même son ami Mara Donna la sienne (pas terrible...), tout comme son ami Plate. Quoique Plate, y nie, ce qui paraît fort étonnant car d'habitude c'est un gentil gars, na ! (Yaouh, je viens de battre le record des jeux de mots les plus pourris de l'année ! C'est la fête).

La maniabilité du personnage est excellente et l'animation plus que correcte avec un scrolling fluide mais sur un seul plan. C'est d'ailleurs l'un des seuls reproches que l'on puisse formuler : le manque d'innovation technique. Si la partie fun est excellente, Soccer Kid n'apporte pas d'innovation à proprement parlé et sa réalisation d'un point de vue technique (décors, scrollings) reste un peu en deçà de ce que l'on peut voir dans les productions concurrentes, malgré quelques sprites de taille importante. Mais je vous le concède, tant que la jouabilité est au rendez-vous, au diable les prouesses techniques ! La musique frise en revanche la perfection avec des morceaux entièrement à base de "samples", à l'image des ziques que l'on trouve sur Amiga.



Tout plein de niveaux

Et la durée de vie ? Eh bien, vous n'êtes pas près d'en voir la fin puisque chacun des six pays comporte plusieurs niveaux représentant près de trois quarts d'heure de jeu pour certains. Je vous rassure, vous pourrez sauver la partie entre chaque pays et aller tranquillement vous coucher dans le beau lit de Basile (c'est le dernier, j'le jure !). Voilà donc un soft qui devrait à n'en point douter enchanter les amateurs de jeux de plates-formes !

Un jeu dont l'originalité et la maniabilité parviennent à faire oublier la réalisation un peu trop classique. À ne pas manquer !

TECHNIQUE 70 ■ INTERET 85

Wild Cup Soccer

CD32

LORD CASQUE NOIR



Aaaaah la voilà, on l'attendait impatiemment, elle est arrivée, j'ai nommé La Daube Du Mois ! Cette dernière nous vient tout droit de chez Millenium, sous la forme d'un clone de Brutal Sports Football (déjà sorti chez le même éditeur) en 3D isométrique. Pour tout vous dire, jouer à WCS est aussi douloureux pour les oreilles (musiques crispantes) que pour les yeux (graphisme immonde), mais c'est dans le domaine de l'animation que le soft se surpasse. En effet, l'animation est très lente et le scrolling si saccadé qu'il provoque sous peu une migraine mémorable, tout en réduisant à néant la moindre parcelle de jouabilité. Pou-belle !


TECHNIQUE 03 ■ INTERET 01

Heimdall 2

PC

Une suite sans grande surprise.

PC

EDITEUR : Core Design
DISTRIBUTEUR : Virgin
TÉLÉPHONE : (1)53.68.10.10
NOTICE : VF, 14
CONFIG : 386
DISPO SUR : Amiga, CD32
Testé dans Joy n° 49

L'âge de Ragnarok (Ragna Rokkr) : légende scandinave qui décrit la fin du monde suivie d'une renaissance de la vie. Walhalla : domaine céleste d'Odin où séjournent les héros morts au combat. Toujours dans la mythologie scandinave.



Un concept plaisant.
Une durée de vie élevée.

Un graphisme vieillot.
Une bande-son très moyenne.
Une maniabilité à la souris qui laisse à désirer.

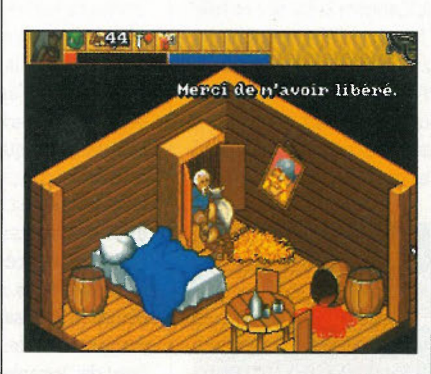
Si la version Amiga nous avait étonnés tant par la qualité de sa réalisation que par son intérêt, cette adaptation PC paraît des plus banale. Le graphisme pixellisé, une maniabilité moyenne... Heureusement, ils n'ont pas touché au scénario.

LORD CASQUE NOIR

Tiré d'une vieille légende nordique datant de l'âge de Ragnarok, Heimdall 2 retrace les aventures des dieux d'Asgard aux prises avec Loki, chassé à l'époque du Wahlalla. Pour résumer, disons vite fait bien fait que Loki dérobe les armes des dieux et les cache dans plusieurs mondes. Heimdall part à leurs recherche. Loki joue alors de malchance – "unloki" si je puis me permettre – et Heimdall revient victorieux. Deux cents ans après, voilà que ça recommence !

Des effets de trame maladroits !

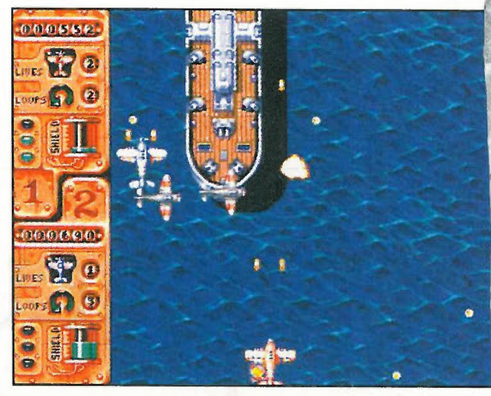
Adapté tout droit de l'Amiga 500, Heimdall en récupère le graphisme. Hélas, devrais-je dire, car 32 couleurs en VGA sur PC, il y a longtemps que plus personne ne s'y essaye. Le médiocre résultat saute aux yeux : les effets de trame ne font que pixelliser un peu plus le mode VGA. L'animation n'est pas au mieux non plus avec un scrolling saccadé et un maniement du personnage pour le moins désagréable, surtout à la souris. Heureusement, l'intérêt du produit ne subit pas le même triste sort. Le jeu se déroule sur un terrain isométrique sur lequel vous déplacez deux personnages (au choix) devant récupérer objets, armes et parchemins qui leur permettront par la suite de déjouer les futurs pièges et énigmes. Le système d'inventaire sophistiqué offre la possibilité de manipuler plusieurs objets à la fois et de créer des sorts à partir de signes trouvés sur les parchemins. Les combats se déroulent par contre en temps réel Mi-jeu d'aventure, mi-jeu de rôles, Heimdall 2 vous réserve de longues heures de jeu. De plus, Heimdall attirera les joueurs habituellement repoussés par l'interface trop austère des jeux de rôles classiques. Voilà donc un bon produit, mais légèrement dépassé sur un plan technique.



Intéressant mais pas très bien réalisé.
TECHNIQUE 55 INTERET 80



LE PERSONNAGE EN TRAIN DE MOURIR SUR LE CHAMP DE BATAILLE VOUS PARLE D'UN DEMI-MONDE. POUR Y ACCÉDER, REVENEZ UN ÉCRAN EN ARRIÈRE ET LANCEZ UN OBJET EN DIRECTION DU CERCLE DE PIERRE, PUIS REVENEZ SUR LE CHAMP DE BATAILLE.



Le mode deux joueurs est largement plus intéressant. Bien que techniquement réussi, Banshee reste des plus classiques.

Banshee

AMIGA CD32

De l'arcade pur et dur.

LORD CASQUE NOIR

Le chouette jeu de tir avec de chouettes avions testé dans le chouette joystick n° 50 sur le chouette Amiga 1200, vient de sortir sur la chouette CD32. Seules différences : une chouette musique et des plus chouettes bruitages. Je me permettrai de rappeler que Banshee vous place aux commandes d'un monomoteur type P47 et que votre principale tâche consiste à buter tous les coucous de l'ennemi. L'action se déroule sur un scrolling vertical sur lequel viennent se greffer de chouettes effets comme la pluie ou le brouillard. Mis à part ça, ça ressemble furieusement à la série de 1940 de chez Taïto. À recommander aux amateurs du genre, d'autant plus que l'on peut y jouer à deux ! Chouette, non ?



Un jeu de tir classique mais agréable à jouer, surtout à deux.
TECHNIQUE 80 INTERET 60
INTERET A DEUX 75

AMIGA CD32

EDITEUR : Core Design
DISTRIBUTEUR : Virgin
TÉLÉPHONE : (53.68.10.10)
NOTICE : VF, 10
DISPO SUR : Amiga 1200
Testé dans Joy n° 51

Le TOP 5 de Floppy

Classement des meilleurs logiciels du mois

AMIGA





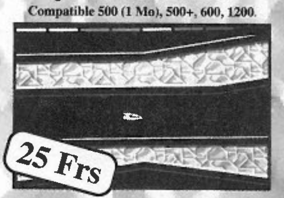




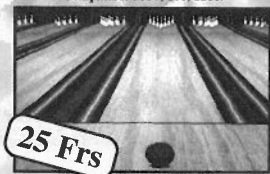


ACTION

HYPERDRIVE
Seul vos réflexes pourront vous permettre d'éviter les obstacles qui vous foncent dessus.
Compatible 500 (1 Mo), 500+, 600, 1200.



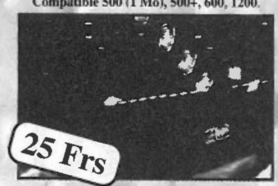
STRIKES'N SPARES
Les joies du bowling, en direct sur votre moniteur. Vous pourrez même jouer à deux joueurs.
Compatible 500+, 600, 1200.



HOI AGA REMIX
Jeu de plates formes qui vous fera vivre les aventures d'un dinosaure manchot.
Compatible uniquement 1200.



CAFEINE FREE DIET
Votre vaisseau subit l'attraction terrestre et montre une fâcheuse tendance à piquer du nez.
Compatible 500 (1 Mo), 500+, 600, 1200.

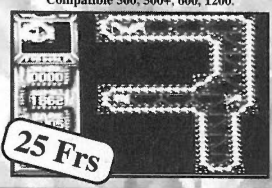


MUCUS
A l'aide d'une boule vous devez traverser de nombreux tableaux à la recherche de germes colorés.
Compatible 500 (1 Mo), 500+, 600, 1200.



RÉFLEXION

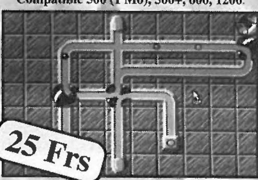
ZARDOZ
Ce jeu de puzzle vous propose de reconstituer une figure en vous aidant des murs.
Compatible 500, 500+, 600, 1200.



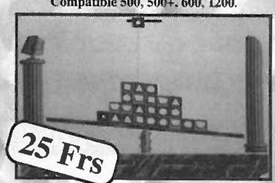
BRAIN DAMAGE
Reconstituez une figure donnée en faisant glisser horizontalement et verticalement des pièces.
Compatible 500 (1 Mo), 500+, 600, 1200.

25 Frs

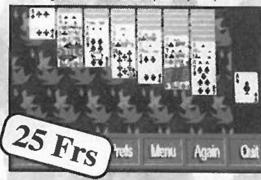
TOOBZ
Aiguiller des boules de la bonne couleur dans le bon trou, de plus le temps vous est compté.
Compatible 500 (1 Mo), 500+, 600, 1200.



STATIX
Jeu de tétris, les pièces tombent sur une balance, vous devez les éliminer en les rassemblant par 3.
Compatible 500, 500+, 600, 1200.

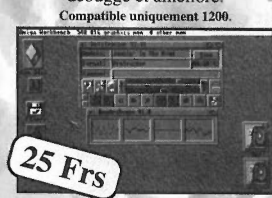


EXCELLENT CARDS
Plusieurs variantes du jeu solitaire. Tout est paramétrable. (Choix des couleurs et motifs)
Compatible 500 (1 Mo), 500+, 600, 1200.

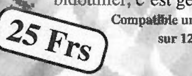


UTILE

DELITRACKER 2
Le meilleur player de modules musicaux sur Amiga, enfin debuggé et amélioré.
Compatible uniquement 1200.



ACTION REPLAY IV
Ce logiciel est LE ripper/debugger/tricheur du moment : il vous permet de stopper à tout moment l'exécution d'un programme et d'en modifier le contenu. Avec un peu d'ingéniosité, on peut trouver des vies infinies pour tous les jeux, ou presque. Pour bidouiller, c'est génial.
Compatible uniquement sur 1200.



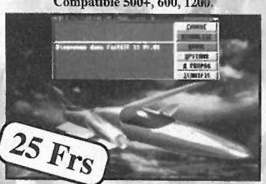
NO VIRUS
Deux antivirus pour le prix d'un seul. Virus Z II et BootX 5,23 sont les meilleurs.
Compatible 500+, 600, 1200.

25 Frs

PROTRACKER 3.15
30 sons et 2 modules sont fournis avec cette version du meilleur logiciel de musique du DP.
Compatible 500, 500+, 600, 1200.

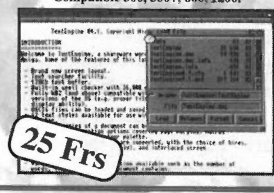


VIEWERS
Cette compilation contient les meilleurs viewers d'images aux formats GIF, JPEG ou IFF.
Compatible 500+, 600, 1200.

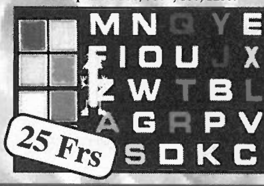


DIVERS

TEXT ENGINE 4.1
Le meilleur traitement de texte du DP, avec de nombreuses options très pratiques.
Compatible 500, 500+, 600, 1200.



KID DISK 1
Pour apprendre l'anglais (couleurs, lettres, chiffres, formes) en s'amusant. 8 à 12 ans.
Compatible 500, 500+, 600, 1200.



CONJUGUER
Le Bescherelle informatique, et en français. Il connaît tous les verbes et tous les temps.
Compatible 500, 500+, 600, 1200.

25 Frs

MATHS CALCULATOR
Il connaît la trigonométrie, les équations, les rotations et translations,... Tout niveaux.
Compatible 500, 500+, 1200.



BUDBASE 1.2
Créateur de base de données à champs multiples. En anglais mais simple d'utilisation.
Compatible 500 (1 MO), 500+, 600, 1200.



ÉROTIQUE

MOVIE X (pour adultes)
Des scènes de ménages filmées et animées. Comme d'hab', ce n'est pas pour tous les yeux. N'insistez pas, on ne vous montrera pas de photos.
Compatible 500, 500+, 600, 1200.



GIF GIRLS 1 (pour adultes)
Cinq images de jeunes filles dévoilant tous leurs charmes. A forte connotation érotique.
Compatible 500, 500+, 600, 1200.



GIF GIRLS 2 (pour adultes)
Cinq images de jeunes filles qui ne se lassent pas de nous émerveiller avec leurs formes.
Compatible 500, 500+, 600, 1200.



X RATED 1 (pour adultes)
L'amour sous tous les angles, en cinq images. Plutot hard, donc moins de 18 ans s'abstenir. N'insistez pas, on ne vous montrera toujours pas de photos.
Compatible 500, 500+, 600, 1200.



X RATED 2 (pour adultes)
Tout pareil, en cinq images, mais avec d'autres positions et d'autres partenaires. Pas de photos non plus, ça ne passerait pas dans un mag de jeux.
Compatible 500, 500+, 600, 1200.



Pour recevoir les logiciels que vous désirez en moins de 3 jours, renvoyez ce bon de commande à :

FLOPPY INTERNATIONAL 18 avenue du Maréchal Juin 54000 NANCY ou téléphonez au 83 90 28 00

NOM ________________ PRENOM ____________________
N° ______ RUE ______________________________________
Code postal __________ VILLE ________________________
Ci-joint mon règlement à l'ordre de FLOPPY
O Carte de crédit NOM : ______________________
O Chèque Numéro de carte : _ _ _ _-_ _ _ _-_ _ _ _-_ _ _ _
O Mandat Date d'expiration : _ _ - _ _

Je commande ______ logiciel(s)		Frs
Voici les logiciels que je commande ____________ ____________ ____________ ____________	Frais de port	20 Frs
	TOTAL	Frs

SELECTION COMPAQ

Will Bridge

PC CD-ROM, CD32, CDTV, PC DISQUETTES

Un mort, sans atout.



Outre les leçons, Will Bridge comporte deux jeux vous permettant de pratiquer seul ou à deux.

Ce jeu de bridge existe aussi en version Junior pour les plus jeunes. Si la réalisation globale de l'ensemble n'est pas du goût de tout le monde, l'intelligence dont fait preuve le programme est remarquable.

LORD CASQUE NOIR

PC CD-ROM CD 32, CDTV, PC Disquettes

EDITEUR : Will Bridge
NBR DE JOUEUR : 1
CONTROLE : Souris.
DISTRIBUÉ PAR : Ubi Soft (1)48.57.65.52
Windows obligatoire sur PC.

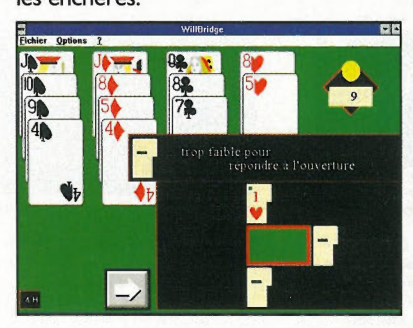
Où peut-on jouer ?

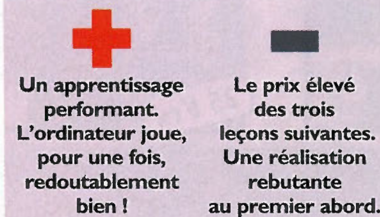
Pour de plus amples informations sur d'éventuels stages à suivre, la date des championnats ou l'adresse du club le plus proche de chez vous, vous pouvez contacter la Fédération Française de Bridge au 47.38.24.40 (Neuilly sur Seine).

Le bridge... la quasi-totalité des Français savent qu'il s'agit d'un jeu de cartes, mais peu d'entres eux sont capables d'en formuler les règles. Et pourtant, la France est le deuxième pays comptant le plus de licenciés après les États-Unis. Un bon point d'ailleurs, puisque le champion du monde en titre est un Français, tout comme Will Bridge, le soft qui nous intéresse ici même. Will Bridge n'est pas à proprement parlé un jeu de bridge, mais plutôt un professeur capable de vous guider, de vous renseigner et d'adapter la difficulté de l'apprentissage en fonction des réponses de son élève.

Une méthode efficace

Cette première collection de cinq niveaux disponibles sur CD32, CDTV, PC CD-ROM et PC disquettes, met l'accent sur les enchères. Il s'agit là en effet d'une des grandes difficultés de ce sport nécessitant souvent plusieurs années avant d'en saisir toutes les subtilités. Le premier niveau s'adresse au débutant n'ayant aucune notion de bridge. La méthode d'enseignement, relativement efficace, est cependant assez confuse au départ. L'ordinateur vous place sans cesse devant des cas concrets abordant tour à tour les différents aspects des enchères et du jeu. Selon votre réponse, vous obtiendrez un score en pourcentage évaluant votre niveau de jeu, ainsi qu'une série d'explications. Will Bridge en profite d'ailleurs pour rappeler de temps à autre quelques notions acquises dans des précédentes leçons. Les progrès sont fulgurants. Dès le second niveau (perfectionnement), vous pourrez sans complexe affronter des bridgeurs confirmés. Le cinquième niveau, quant à lui, vous propulsera carrément dans les dix premiers mondiaux. Enfin, vous aurez droit à deux petits jeux permettant de mettre en pratique vos acquis, et ce, seul ou avec un partenaire. Une seconde série en cours de développement abordera l'aspect du "jeu de la carte", nom donné à la partie suivant les enchères.





+	−
Un apprentissage performant. L'ordinateur joue, pour une fois, redoutablement bien !	Le prix élevé des trois leçons suivantes. Une réalisation rebutante au premier abord.

Un produit incontournable si l'on désire faire de réels progrès.

TECHNIQUE 40 ■ INTERET 85

Hotel Mario

CD-I

Mario sur CD-I...

LORD CASQUE NOIR

Hep, les gars, le célèbre couple de plombiers débarque sur CD-I. Ce jeu pouvant se jouer à deux projette nos deux compères (Mario et Luigi) dans l'un des sept hôtels du monde des champignons. Le jeu consiste à visiter chacun d'entre eux afin d'en refermer toutes les portes et d'y détruire la totalité des ennemis. Remarquez qu'il faut également ouvrir certaines portes closes dans l'espoir d'y dénicher des champignons magiques ou autres pièces de monnaie. Votre personnage se verra doté de pouvoirs surnaturels comme l'invincibilité pendant un laps de temps, ou bien la possibilité de balancer de grosses boulettes de feu sur ses adversaires.

Mais attention, ne vous attendez pas pour autant à un jeu de plates-formes similaire à ceux que l'on trouve sur console. En effet, le CD-I ne permet pas de faire un scrolling tout en animant plusieurs objets, le jeu se déroule sur un écran fixe. En revanche, les sprites y sont très bien animés et le maniement du personnage excellent. En ce qui concerne la bande-son, les bruitages sont plus que corrects, mais la musique, certes de qualité, est un peu répétitive. Hotel Mario est donc un jeu



CD-I — EDITEUR : PHILIPS (1)47.28.51.00

Les plus jeunes vont adorer, les autres vont se lasser.

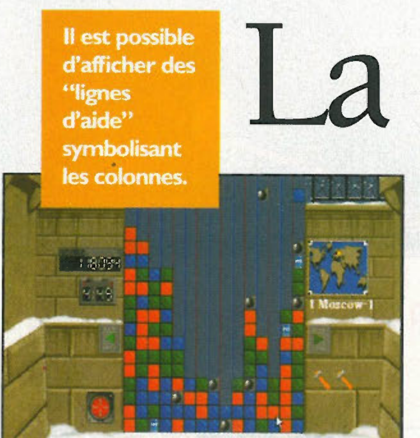
TECHNIQUE 60 ■ INTERET 70

BreakThru

PC

La couleur tombée du ciel.

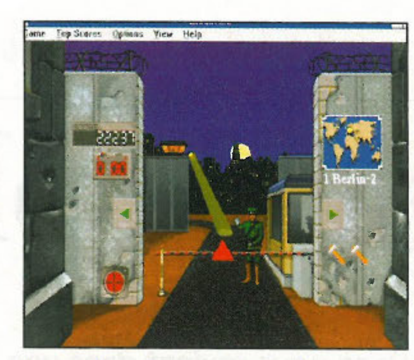
Il est possible d'afficher des "lignes d'aide" symbolisant les colonnes.



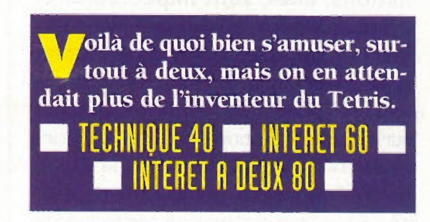
Quand le créateur de Tetris se décide à reprendre du service, les amateurs de casse-têtes colorés se frottent les mains alors qu'ils feraient bien mieux de surveiller l'écran. Intéressant et amusant, mais sans surprise.

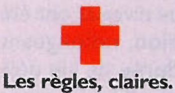
MOULINEX

Après le succès remporté par Tetris, Alexey Pajitnov est devenu "le spécialiste" du jeu de réflexion sur micro. Réputation quelque peu usurpée si l'on veut bien se souvenir qu'elle ne s'appuie que sur un seul produit, sans tenir compte des Tetris II et autre Wordtris qui n'en étaient que la redite. Bref, c'est avec impatience que nous attendions ce jeu et autant le dire tout de go, il s'agit d'un "simple" mélange de Tetris et du jeu des couleurs : des machins tombent du haut de l'écran sur d'autres machins situés en bas. Cela dit, si le jeu n'est pas la révolution russe qu'on attendait, ne boudons pas notre plaisir, la partie peut être assez amusante, surtout lorsqu'on joue à deux. À chaque nouvelle partie, l'écran est rempli aléatoirement par des carrés de quatre couleurs. Le but du jeu est d'éliminer les carrés le plus rapidement possible.
Pour cela, on clique sur les blocs formés par des carrés de même couleur contiguë. À chaque clic, le bloc disparaît et les carrés tombent alors, comme attirés par la gravité, ce qui a pour effet de changer la distribution des blocs.
Pendant que l'on s'amuse ainsi à faire le ménage, d'autres carrés de couleurs passent en haut de l'écran et tombent à intervalles réguliers, ce qui crée de nouvelles combinaisons et permet d'éliminer les nouveaux blocs ainsi formés. Histoire de rire un peu, il tombe parfois des objets bizarres. Les objets en question sont des options : bombes, missiles détruisant une ligne de carré, etc. Lorsqu'on a terminé le tableau, zou ! ça recommence. De temps en temps, le décor de fond change, mais hélas le graphisme est assez conventionnel. Heureusement, il est possible de jouer à deux, et là, c'est beaucoup plus réjouissant. Différents modes permettent de jouer ensemble sur un même écran ou carrément l'un contre l'autre. Dans ce cas, l'écran se divise en deux. En ce qui concerne la bande-son, pas de surprise. Seuls les bruitages utilisent le mode "Sounblaster". Pour profiter de la musique, il faut être équipé des drivers Midi sous Windows. La musique peut être en 2 ou 4 voix et l'affichage en 16 ou 256 couleurs..



Lorsqu'un niveau est résolu, un décor de fond différent apparaît.





+ Les règles, claires. Les animations.

– Répétitif. Peu novateur.

PC

EDITEUR : SPECTRUM HOLOBYTE
(1)48.57.65.52
Dispo sur : PC
Notice : VO
Nb de joueurs : 2
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft



Breakthru existe au Japon dans une version un peu différente sur console SuperNintendo. Qui a copié qui ? Personne. Zoo Corporation, créateur des règles du jeu, a vendu son idée à différents éditeurs, ce qui explique la sortie simultanée de jeux similaires chez différents éditeurs. Sur SuperFamicom, le jeu s'appelle "Sailor Moon S" et sert de support à la promotion du dessin animé éponyme.

Mega Maze

CD-I

La prise de tête.

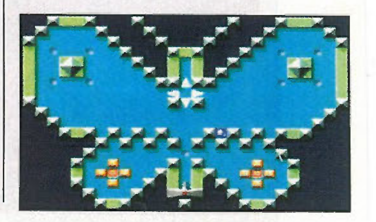
LORD CASQUE NOIR

Le principe est fort simple : il s'agit d'une planche sur laquelle se trouve un labyrinthe. En penchant celle-ci dans toutes les directions, vous dirigez plusieurs boules vers la sortie. L'astuce consiste à bloquer temporairement certaines boules, le temps d'en amener une à bon port. Pour ceux qui aiment se prendre la tête sur plus de 75 niveaux !

Un jeu moyen à réserver aux amateurs de casse-têtes.
TECHNIQUE 40 INTERET 55

CD-I

EDITEUR, DISTRIBUTEUR : PHILIPS
(1)47.28.51.00
Notice : VF
Nb de joueurs : 1





Brian The Lion

CD32

Rugir de plaisir !

CD32

EDITEUR : *Psygnosis*
DISTRIBUTEUR : *Psygnosis*
TÉLÉPHONE : *(1) 47.33.14.62*
NOTICE : *VF*
NB DE JOUEURS : *1*
DISPO SUR : *A500/A600/A1200*
TESTÉ DANS JOY : *N° 47 (A500/A600), N° 50 (A1200)*

+

Le graphisme AGA, fin et coloré. Les animations, dignes des meilleures consoles du marché. La présence de nouveaux niveaux.

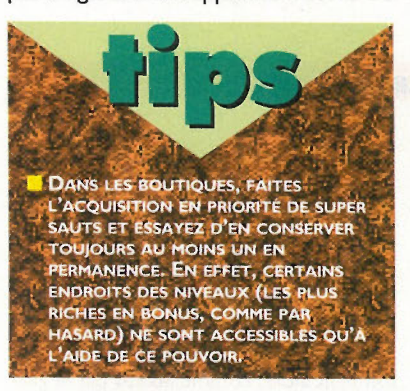
–

Vraiment, je ne vois rien de négatif dans ce Brian-là.

Brian nous revient dans une version CD32 encore améliorée. Des plates-formes comme on aimerait en voir plus souvent !

PINKY

Y a du chaos dans la jungle, ces temps-ci ! Un peu trop au goût du maître (contesté) des lieux, le Roi des z'animaux, j'ai nommé Brian, le lion au bermuda hawaïen ! C'est vous qui allez le prendre en main pour ramener un peu d'ordre dans tout ça à grands coups de griffes et de rugissements tonitruants. Que dire de cette adaptation de BTL sur CD32, si ce n'est qu'elle frôle de très près la perfection ? Le graphisme est superbe, grâce en partie à une judicieuse utilisation de la palette étendue "AGA" (256 couleurs). Les animations, elles, sont impeccables et variées, avec force recours à des effets spéciaux tels que zooms ou rotations, et les divers scrollings (on en compte jusqu'à huit simultanés !) remplissent leur tâche avec honneur. La bande sonore du jeu n'est pas en reste, puisque toutes les musiques sont maintenant de qualité CD, et ne souffrent en conséquence d'aucun reproche. Enfin, la cerise sur le gâteau : de nouveaux niveaux ont été ajoutés pour l'occasion, rallongeant encore un peu une durée de vie déjà conséquente. Reflections (l'équipe ayant réalisé la série des "Shadow of the Beast") nous démontre avec BTL ce que doit être une adaptation sur CD32 digne de ce nom. Si vous aimez les jeux de plates-formes et si vous possédez une CD32, courez acheter Brian The Lion, il n'a pas d'égal sur ce support !



tips

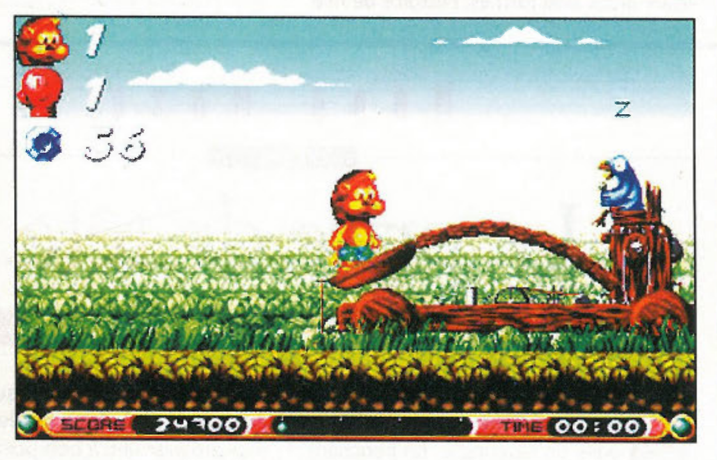
DANS LES BOUTIQUES, FAITES L'ACQUISITION EN PRIORITÉ DE SUPER SAUTS ET ESSAYEZ D'EN CONSERVER TOUJOURS AU MOINS UN EN PERMANENCE. EN EFFET, CERTAINS ENDROITS DES NIVEAUX (LES PLUS RICHES EN BONUS, COMME PAR HASARD) NE SONT ACCESSIBLES QU'À L'AIDE DE CE POUVOIR.

Grâce à son graphisme et à ses animations fouillées, ainsi qu'à la présence de nouveaux niveaux, Brian The Lion est tout simplement le meilleur jeu de plates-formes sur CD32.

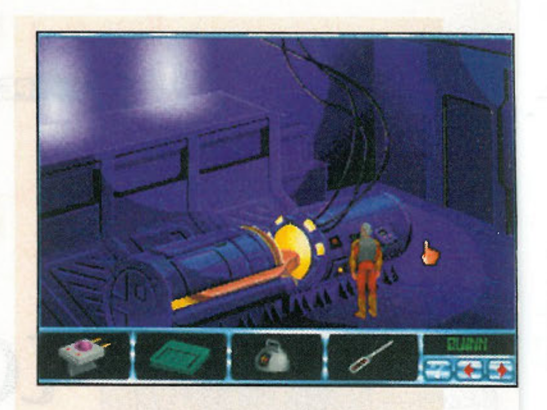
TECHNIQUE 95 ■ INTERET 90







Le petit lion s'apprête à s'envoyer en l'air. Regardez comme il a l'air heureux avec son joli caleçon tout coloré.



Return to Ringworld

PC CD-ROM

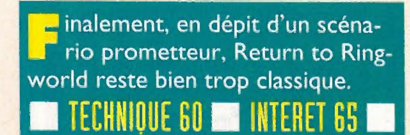
Un retour décevant...

CALOR

Return to Ringworld est la suite de Ringworld, Revenge of the Patriach, sorti il y a un peu plus d'un an sur disquettes, suivi d'une version CD-Rom. Ces deux jeux font directement suite aux deux romans de Larry Niven, narrant l'éternelle lutte entre les Humains et les Kzinti, sorte d'extraterrestres léonins, au XXIXe siècle, et mettant en scène une gigantesque planète artificielle en forme d'anneau (deux millions de fois plus grande que la Terre). Côté technique, Return... se contente d'exploiter des recettes éprouvées. La réalisation est correcte, mais reste "vieillotte". Il y a toutefois de multiples voix digits et des séquences animées en images de synthèse. Enfin, notons que tout est en anglais, mais les textes sont fort heureusement affichables à l'écran.

Finalement, en dépit d'un scénario prometteur, Return to Ringworld reste bien trop classique.

TECHNIQUE 60 ■ INTERET 65



PC CD-ROM

EDITEUR : *Tsunami*
DISTRIBUTEUR : *Time Warner Interactive*
TÉLÉPHONE : *(1) 44.43.53.71*
NOTICE : *VO*
NB DE JOUEUR : *1*
CONFIG : *486DX-33, CD Double Vitesse*

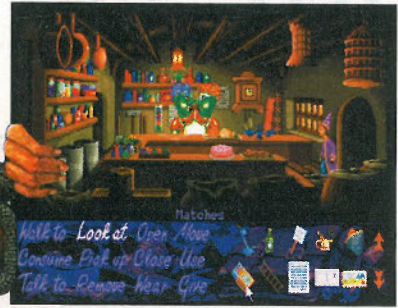
AdventureSoft, un « petit » éditeur anglais a prouvé avec Simon the Sorcerer qu'avec du talent, on pouvait tout faire. C'est-y pas beau ça ?

Simon the Sorcerer

PC CD-Rom

La sorcellerie revisitée par les Anglais







Simon the Sorcerer, version disk, sorti il y a plus d'un an : vous en trouverez la solution dans Joystick n°44.

Un an après sa sortie sur disquettes, Simon le Sorcier revient hanter le CD-Rom. Nouveau support oblige, Simon est désormais doté de superbes voix digits très travaillées qui n'ont que le défaut d'être en anglais. Cela dit, le texte est affiché en français à l'écran. On en redemande.

CALOR

Comme tous les garçons de son âge, Simon ne rêve que d'une chose : devenir un grand magicien. Le hasard (et AdventureSoft) a bien fait les choses, puisqu'il se retrouve téléporté dans une dimension médiévale-fantastique où ildevra délivrer Calypso, un mage qui s'est fait capturer par le méchant Sordid. Simon devra donc déployer toute son énergie pour devenir magicien. Plus facile à dire qu'à faire... Le principal atout du jeu est son humour et sa dérision. Ce n'est pas un jeu qui se prend au sérieux. On y trouve de nombreuses références au "Seigneur des Anneaux", des anachronismes hilarants, des dialogues tordants... Un humour décalé comme, euh, on aimerait en voir plus souvent. La réalisation de Simon CD est plus qu'honorable. Le graphisme est éminemment beau et soigné, rappelant celui de la légende de Kyrandia. Les bruitages ne manquent pas, et lors de scènes "écolo" par exemple, on entend les petits oiseaux gazouiller avec plaisir. Le CD-Rom permet enfin de mettre une voix sur le visage de chaque protagoniste, et on pourra se délecter de l'excellent casting et de l'interprétation. Remarquable.

PC CD-ROM

ÉDITEUR : AdventureSoft
DISTRIBUTEUR : Ubi-Soft
TÉLÉPHONE : (1) 48.57.65.52
NOTICE : VF
NB DE JOUEUR : 1
CONFIG : 386DX-40, 2 Mo Ram
DISPO SUR : PC, testé dans Joystick n° 42.



Un jeu bourré d'humour. Une réalisation graphique époustouflante.

Les voix sont particulièrement "anglaises".

Si vous aviez raté la sortie disquettes de ce jeu tordant, précipitez-vous sur Simon the Sorcerer CD.

TECHNIQUE 80 — INTERET 80



Starlord

Amiga



Seigneur ! Des étoiles !

Pinky

Le scénario vous place au cœur d'une galaxie, théâtre d'affrontements entre diverses familles de nobles tentant d'agrandir leur empire respectif. Les options, diplomatiques, commerciales et militaires sont nombreuses. Mais voilà, tout cela semble à l'usage bien creux : on en vient très vite à répéter les mêmes gestes. De plus, la réalisation souffre de nombreux défauts.

Starlord se voit saboté par une piètre réalisation, de plus l'aspect routinier vient porter le coup de grâce.

TECHNIQUE 25 — INTERET 30

AMIGA

EDITEUR : Microprose
DISTRIBUTEUR : UBI Soft
TÉLÉPHONE : (1) 48.57.65.52
NOTICE : VF
NB DE JOUEUR : 1
CONFIG : Disque dur recommandé

Crystal Caliburn



Un flipper pour Windows.

PC

EDITEUR : Starplay
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48.57.65.52
NOTICE : VF, 10
NB DE JOUEURS : 1 à 4
CONFIG : PC 486 Windows
Dispo sur Macintosh



Pour la petite histoire, sachez que Crystal Caliburn a été conçu par l'équipe japonaise de Littlewing à qui l'on devait déjà Tristan et Eightball Deluxe, deux excellents jeux de flipper d'abord réalisés sur Mac puis portés sur PC. Eightball Deluxe étant une adaptation d'un vrai flipper de chez Bally, Tristan et Crystal Caliburn sont, quant à eux, deux flippers originaux tout droits sortis de l'imagination de Littlewing et qui s'inspirent de légendes médiévales, les amateurs du "Sacré Graal" des iniiiiiiigalables Monty Python apprécieront !..

Après l'échec cuisant d'un pseudo flipper sous Windows, en l'occurrence Take A Break de Sierra, Crystal Caliburn arrive à point nommé pour nous prouver qu'il est encore possible de faire des merveilles, même sous Windows.

LORD CASQUE NOIR

Quoi de plus agréable que de quitter son traitement de texte habituel pour une petite partie de flipper, juste comme ça, pour se défouler ? C'est ce que vous propose Crystal Caliburn qui, à l'instar de Take A Break, fonctionne sous l'environnement à fenêtre de Microsoft. Mais que Dieu nous garde, la comparaison s'arrête là. Si Take A Break était à hurler de rire (ou de rage) tant sa réalisation était ridicule, Crystal "Calibrûlé" est à hurler de bonheur.



L'un des meilleurs flip disponibles

Tirons d'emblée un trait sur le scénario qui n'est pas d'un grand intérêt, voire d'un intérêt quasi inexistant, ce qui paraît somme toute fort excusable pour un flipper, pour peu qu'on comprenne les combinaisons à enchaîner pour abattre le maximum de points. Enchaînons donc sur l'aspect qui nous intéresse le plus : la réalisation. Il est vrai que Windows n'est pas l'environnement rêvé pour un jeu d'arcade, et pourtant Crystal Calimachin est un modèle du genre.

L'animation fluide de la balle — à condition de posséder une carte accélératrice Windows ou/et Local Bus — les effets de lumière, les flippers qui répondent au quart de poil, les rampes latérales surélevées, les kick-back salvateurs... tout est rigoureusement étudié pour retranscrire au mieux les sensations que l'on éprouve sur une vraie machine. L'agencement de ce plateau totalement original a été réglé par un orfèvre : la balle (elle n'est pas prisonnière de rebonds successifs et interminables) ne "boucle" jamais et ne coince pas plus que dans un vrai flipper.



Crystal est l'un des rares flippers à proposer le mode "multi-bille".

Pour parvenir à un tel résultat, les auteurs ont en fait détourné les routines préprogrammées de Windows. Ainsi, lorsqu'une partie débute, vous ne pouvez plus sauter d'une application à une autre à l'aide des touches "ALT+TAB", par exemple. On sort donc de l'utilisation habituelle de l'interface pour libérer plus de puissance. Cela n'empêche en rien l'exploitation de la carte SVGA et de la carte sonore toujours pilotées par Windows. Aucune configuration ne s'avère donc nécessaire contrairement aux programmes tournant sous DOS. De même, Crystal Calitatif fonctionne quelle que soit la résolution et le nombre de couleurs affichées, le plateau apparaissant quant à lui en 640x480. Pas question ici d'un quelconque scrolling fatiguant les yeux. Le flipper est entièrement à l'écran et quoi que l'on puisse en dire, c'est largement plus jouable ainsi. De toute manière, il eût été difficile de faire autrement à cause du mode "multi battle" (comprenez "multi-boule" avec trois jolies boulettes simultanément à l'écran).

Selon la carte sonore dont vous disposez, vous pourrez obtenir une musique de fond en plus des bruits digits déjà très présents. Enfin, venons en au plus important : le plaisir de jouer. Ça y en avoir à donf du plaisir. Crystal Caliméro est un modèle du genre. On ne perd pas parce que le flip est mal conçu, on perd parce qu'on est une brelle. À titre d'info, le record de la rédac appartient à Mic Dax (sur la version Macintosh de Crystal Califalaplaceducalife) avec quelque 267 millions de points péniblement acquis. Allez, encore deux jours et je l'éclate, son score de daube !

+	−
Le dessin du plateau est un modèle du genre. Windows oblige, le jeu fonctionne en SVGA. Excellents bruitages. Une musique agréable. Le mode "multi-boule".	Une carte accélératrice Windows est fortement conseillée pour un déplacement fluide de la boule. Je n'arrive toujours pas à battre Mic Dax (mais ça ne va plus trop tarder).

Bien équilibré, Crystal Caliburn est un modèle du genre.

TECHNIQUE 80 ■ INTERET 85

VOTRE JEU

48 H CHRONO

EN ☎ 70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE EN CADEAU UNE DEMO
UNIVERSE, ISHAR 3
DOOFUS, EMPIRE SOCCER



ATARI & AMIGA

Nouveautés

	ST	AM
ARMOUR GEDDON 2	ND	199
BANSHEE	ND	249
BATTLE ISLE 2 vf	ND	NC
BENEFACTOR	ND	249
CRASH DUMMIES	ND	249
DETROIT vf	ND	299
FIELDS OF GLORY	ND	289
FIFA SOCCER	ND	279
JAMES POND 3	ND	239
KING QUEST VI vf	ND	289
OVERLORD	ND	NC
ROBINSON REQUIEM vf	279	279
SENSIBLE world soccer	NC	NC
THEME PARK vf	ND	269
U.F.O vf	ND	289
UNIVERSE	ND	NC

contactez-nous pour disponibilité

	ST	AM
3D MASTER GOLF	249	249
AGE vf	99	ND
APOCALYPSE	ND	249
ALIEN 3	ND	259
ALIEN BREED 2	ND	249
BATTLETOADS	ND	220
BENEATH a steel sky vf	ND	289
BODY BLOWS galactic	ND	249
BONANZA BROS	ND	99
BRIAN THE LION	ND	199
BUBBA N' STYX	ND	199
CAMPAIGN 2	ND	289
CANNON FODDER	259	259
CARLOS	249	220
CHAOS ENGINE	249	220
CIVILIZATION	289	289
D - DAY 6JUIN 44 vf	ND	299
DARKMERE vf	ND	249
DISPOSABLE HEROE	ND	189
DUNE 2 vf	ND	249
ELFMANIA	ND	239
F1 GRAND PRIX	289	269
F 117 A	ND	269
FLASHBACK	ND	239
FURY OF THE FURIES	ND	249
GENESIA	289	229
GLOBAL GLADIATORS	ND	139
GOBLINS 3	ND	269
GUNSHIP 2000	ND	269
HEIMDALL 2 vf	ND	269
HISTORY LINE vf	ND	349
IMPOSSIBLE MISSION 2	ND	299
INDY 4 ARCADE vf	ND	99
INDY 4 AVENTURE vf	ND	369
INNOCENT until caught vf	ND	249
ISHAR 3 vf	279	279
JET SIMULATOR	ND	139
JURASSIC PARK	ND	199
K 240 vf	ND	219
KICK OFF 3	ND	239
KINGMAKER vf	ND	220
KRUSTY fun hous Simpson	ND	189
LEGACY OF SORASIL	ND	249
LEMMINGS 2	ND	249
LOTUS TURBO TRILOGY	249	249
MR NUTZ	ND	199
MAGIC BOY	189	189
MANCHESTER united 2	ND	249
MONOPOLY vf	ND	289
MORTAL KOMBAT	ND	220
NORTH & SOUTH vf	ND	299
OM SUPER FOOTBALL	ND	199
OUT RUN EUROPA	ND	149
OSCAR	ND	220
POPULOUS editeur	ND	99
PREMIERE	ND	169
PERIHELION	ND	199
RACE DRIVIN	99	ND
RED ZONE	ND	139
SECRET MONKEY isl 2 vf	ND	349
SENSIBLE SOCCER inter	199	199
SIERRA world cup 94	ND	219
SIMON THE SORCERER vf	ND	329
SKIDMARKS	ND	239
SOCCER KID	ND	189
SPACE HULK	ND	249
STARLORD vf	ND	269
STREET FIGHTER 2 1m	189	189
STORMBALL	ND	99
SYNDICATE vf	ND	220
THEATRE OF DEATH	ND	249
THE SETTLERS vf	ND	299
TORNADO vf	ND	309
TRODDLERS	ND	169
TURRICAN 3	ND	189
VROOM + great courts 2	259	259
VROOM multiplayer	199	199
WORLD CUP USA 94	ND	239
ZOOL 2	ND	169

Offre valable dans la limite du stock disponible, prix modifiables sans préavis

CD 32 AMIGA

BANSHEE	249	LEMMINGS	249
CANNON FODDER	249	LITIL DIVIL	249
CHAOS ENGINE	249	LOST VIKINGS	249
CHUCK ROCK 2	249	LOTUS TURBO trilogy	249
ELITE 2	220	MANCHESTER united 2	249
FURY OF FURIES	249	MICROCOSM	299
GUARDIAN	249	PIRATES GOLD	249
GUNSHIP 2000	249	SKIDMARKS	249
HEIMDALL 2	259	SOCCER KID	249
IMPOSSIBLE MISSION	249	U.F.O vf	249
KICK OFF 3	279	ULTIMATE body blows	249
LAMBORGHINI	249	ZOOL 2	249

contactez-nous pour disponibilité

COMPILATIONS

	ST	AM	PC
WORLD CUP YEAR 94 (goal / sensible soccer / striker / championship manager)	ND	299	349
PLANETE AVENTURE 2 (monkey isl /loom /populous / explora 3 (pc) maupiti (am))	ND	289	289
UNIVERS 1 (grand prix 500 II / thargan / swap / eagle's rider)	269	269	269
FUN RADIO 4 (superski 2 / first samourai / crazy cars 3/lemmings/indy 4)	289	289	329
LORDS OF POWER (silent service 2 / railroad tycoon / perfect general / red baron)	ND	349	369
BATTLE OF TIME (battle isle / perfect general / megalomania / first samourai)	ND	249	299
FOX COLLECTION VOL 3 (gods/ team suzuki/ crazy cars 3/ carl lewis challenge)	299	299	329
AWARD WINNERS 2 (sensible soccer / zool / elite / jimmy white snooker)	ND	289	329
TOP LEAGUE (midwinter / tv sports foot/ falcon / rick dangerous 2/speedball (am))	ND	269	269
CHAMPIONS / manchester united/ squash/ boxing manager			269
FUN RADIO 3 /battle britain/ indiana jones/ monkey island/ 1942			289
STRATEGY MASTERS /cohort/ excalibur/ chess/ populous/ merchant			289
NRJ VOL 4 /prince persia/ tennis cup/ swap/ barbarian 2/ team suzuki			289

SOUND BLASTER

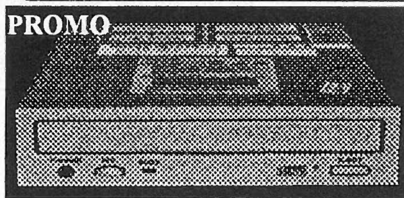
PROMO

version PRO 2 deluxe 690F
version 16 basic 850F
version AWE32 ASP 2250F

joystick
THRUSTMASTER
FLIGHT CONTROL
620F
version PRO
1090F

CD-ROM PANASONIC 562B
➡ MYST Double vitesse
➡ MEGARACE
➡ REBEL ASSAULT **1690F**

KIT PUISSANCE 16
➡ SOUND BLASTER 16 **2450F**
➡ CD-ROM PANASONIC 562B
➡ REBEL ASSAULT + MEGARACE + MYST



lecteurCD-ROM PANASONIC 562B
Double vitesse PRIX **1150F**

3"1/2 par 100
DD/DF
3F50 piéce
HD/DF
4F50 piéce

CD - ROM

11 th HOUR	NC	MYST	419
ACES OF THE DEEP	369	OUT POST vf	329
AL - QADIM vf	349	PINBALL DREAMS deluxe	349
ARMORED FIST	349	POLICE QUEST IV	369
BATTLE ISLE 2 vf	369	PRIVATEER + missions	369
BENEATH a steel sky vf	369	RAVENLOFT vf	369
BLOODNET vf	349	REBEL ASSAULT notice vf	349
CENTRAL INTELLIGENCE	349	SAGA ACES	349
CHESSMASTER 4000	349	SAM & MAX vf	349
COMANCHE + mission 1&2	389	SEA WOLF SSN21	349
DAY of the TENTACLE vf	349	SHADOW CASTER	NC
DRACULA UNLEASHED	339	SIM CITY vf	NC
DUNE vf + 7th GUEST	369	STARLORD vf	349
FIFA SOCCER	319	STARTREK 25 th vf	NC
GABRIEL KNIGHT vf	329	STRIKE COMMANDER	349
GREAT naval battles 2 nf	299	SUBWAY 2050 + mission	349
HEIMDALL 2 vf	349	SYNDICATE + scénario	389
HELL CAB	359	TFX notice vf	369
INCA 2 vf	319	THE HORDE vf	389
INNOCENT until caught vf	289	THE PATRICIAN vf	329
INTERNATIONAL tennis vf	369	THEME PARK vf	349
INTERPLAY 10th YEAR	289	TORNADO + mission	389
IRON HELIX vf	289	UNDER KILLING MOON vf	NC
KGB CONSPIRACY vf	349	U.F.O vf	289
KOSHAN CONSPIRACY vf	369	ULTIMA VIII + speech vf	419
KYRANDIA 2 vf	349	WHO SHOT JOHNNY ROCK	349
LANDS OF LORE vf	349	WINGS OF GLORY	NC
MEGARACE vf	269	WOLFPACK	269

PC COMPATIBLES

Nouveautés

ACES OF THE DEEP	349
ACROSS THE RHINE	349
AL - QADIM vf	349
ARMORED FIST	349
BLOODNET vf	329
CHAOS ENGINE	269
DELTA V vf	349
DESERT STRIKE	299
KOKUM KA 50	349
MANCHESTER united 2	289
NCAA BASKET	319
OUTPOST vf	329
OVERLORD	349
PLAYER MANAGER	NC
RAVENLOFT vf	369
SKIDMARKS	NC
STARTREK 2 vf	369
WING ARMADA	329
WINGS OF GLORY	369

contactez-nous pour disponibilité

1942 PACIFIC AIR WAR	319	INCA 2 vf	269
ACES OVER EUROPE vf	279	IN EXTREMIS vf	269
A320 AMERICAN airport vf	329	INDY 4 aventure vf	349
ALONE IN THE DARK 2 vf	369	INDY CAR RACING	289
ANCIEN art of war in the skie	269	ISHAR 3 vf	289
ARENA	339	JURASSIK PARK	249
B.A.T 2 vf	289	KASPAROV GAMBIT	289
BATTLE ISLE 2 vf	349	KICK OFF 3	269
BENEATH A STEEL SKY vf	299	KING QUEST 6 vf	349
BLUES BROTHERS	129	KYRANDIA 2 vf	299
BODY BLOWS	189	LANDS OF LORE vf	299
BRUTAL SPORTS FOOT	189	LEGACY vf	289
CAESAR vf	289	LEISURE SUIT LARRY VI vf	299
CAMPAIGN 2 vf	289	LEMMINGS 2	289
CANNON FODDER vf	289	LITIL DIVIL	259
CIVILIZATION vf	289	LOST VIKINGS	220
COMANCHE + mission 1	349	MAGIC CANDLE 2	289
COMMAND HQ	289	MANTIS	269
CYBER RACE vf	269	MASTER OF ORION	289
D - DAY 6JUIN 44 vf	349	MIGHT & MAGIC 5 vf	329
DAY of the TENTACLE vf	339	MORTAL KOMBAT	249
DETROIT vf	329	NHL HOCKEY	289
DISCOVERY vf	269	NORTH & SOUTH vf	349
DRACULA	269	OM SUPER FOOT	189
DRAGONSPHERE	349	ONE STEP BEYOND	189
DUNE 2 vf	269	PACIFIC STRIKE vf	329
DUNGEON HACK vf	299	PINBALL DREAMS 2	199
F 14 FLEET DEFENDER	299	PINBALL FANTASIES	249
F 15 STRIKE EAGLE 3	299	PIRATES GOLD vf	269
FANTASY EMPIRE	269	PLANET FOOTBALL vf	349
FIELDS OF GLORY vf	269	POLICE QUEST IV vf	299
FIFA SOCCER vf	299	PRINCE OF PERSIA 2	289
FLASHBACK	269	PRIVATEER + speeck	349
FLIGHT SIMULATOR 5 vf	349	PROHECY of the shadow	189
GABRIEL KNIGHT vf	289	QUEST FOR GLORY III vf	269
GENESIA vf	249	QUEST FOR GLORY IV	269
GLOBAL DOMINATION	349	RAILROAD TYCOON deluxe	269
GOBLIINS 3 vf	289	RALLY	299
GRAND PRIX F1	279	RETURN of the PHANTOM	249
GREAT NAVAL battles 2 nf	329	ROBINSON REQUIEM vf	289
HEIMDALL 2 vf	299	SAM & MAX vf	329
HIRED GUNS	269	SEAWOLF SSN21 vf	349
		SHADOW CASTER	279
		SIM CITY 2000 svga	269
		SIMON THE SORCERER vf	339
		SPEELCRAFT	269
		STARLORD vf	299
		STEEL EMPIRE	289
		STRIKE COMMANDER	289
		STRON GHOLD vf	269
		SUBWAR 2050	289
		SUPER SKI 3	289
		SYNDICATE vf	289
		TERMINATOR 2029 rampage	329
		THEATRE OF DEATH	269
		THEME PARK vf	349
		THE PATRICIAN vf	289
		THE SETTLERS vf	349
		TIE FIGHTER	349
		T.F.X nf	319
		TORNADO vf + mission	349
		U.F.O. vf	299
		ULTIMA VII vf	329
		ULTIMA VIII vf	349
		VROOM MULTIPLAYER	249
		WORLD CUP USA 94	269
		X-WING notice vf	349

✂

NOM ....
PRENOM ....
ADRESSE ....
....
CODE POSTALE ....
VILLE ....
TELEPHONE ....

☐ ATARI 520 ☐1mo ☐STF ☐STE
☐ AMIGA 500 ☐500+extension ☐500+/600 ☐1200 ☐CD-32
☐ PC AT 386/486 3"1/2 ☐2mo ☐4mo ☐CD-ROM ☐autres....................
☐ CHEQUE
☐ CARTE BLEUE No....................

JO 52 Signature : Date d'expiration : ....

CENTURY SOFT BP 454
03004 MOULINS CEDEX

TITRES .... PRIX ....
....
....
....
TOTAL ....

☐ NORMAL 20F
☐ COLISSIMO 29F logiciels
livraison garantie 48H matériels 40F
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
+ port Colissimo 75F
TOTAL A PAYER

Kid Chaos

A500/A600/A1200

Le gourdin de la colère.

A500/
A1200/A600

EDITEUR : Océan
DISTRIBUTEUR : Océan
(1)40.53.92.86
NOTICE : VO
Dispo sur : A500 / A600 / A1200
Nb de joueurs : 1
Prévu : CD32

Aucun reproche majeur à faire à Kid Chaos, donc, si ce n'est son absence de zooms, rotations et autres prouesses techniques. Kid Chaos n'est pas le meilleur jeu de plates-formes disponible sur Amiga (Mr Nutz et Brian The Lion lui sont supérieurs), mais il est honnêtement réalisé.

PINKY



Une très longue durée de vie. Une animation fluide et vive. Les musiques, très "techno".

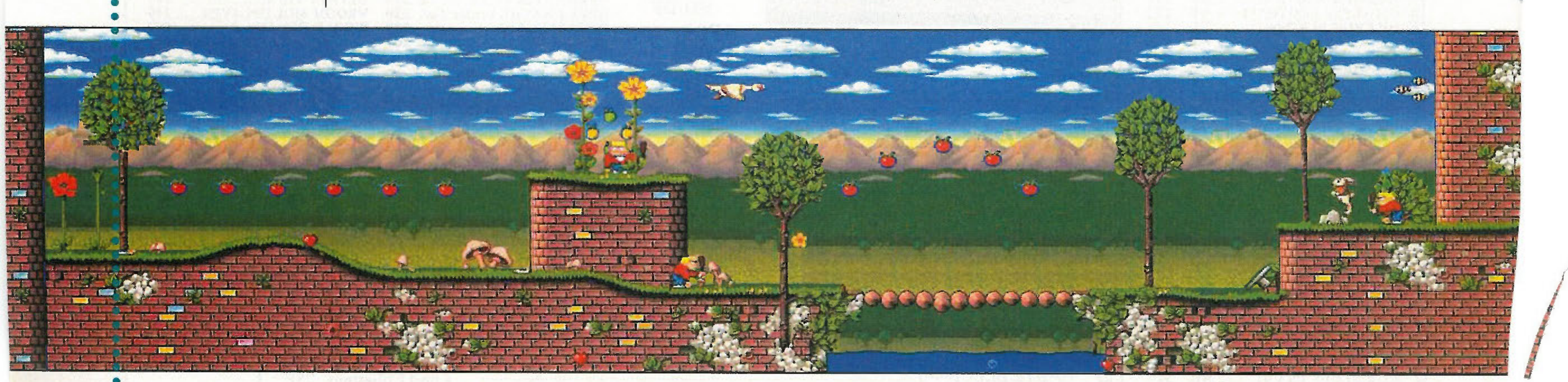
Aucun zoom ou rotation ne pointe à l'horizon.

Il y a très longtemps, bien avant que Joystick n'existe, voire avant que la presse elle-même ne soit créée, avant même que la notion d'écriture ne soit inventée, vivait heureux, à l'ombre de sa caverne, un garçon du nom de Kid Chaos. En effet, à cette époque bénie, pas d'école où aller, ni besoin de se laver les dents avant de se coucher, le paradis, quoi ! Juste un bon coup de gourdin à donner sur la tête du premier dinosaure passant, et voilà les 3 721 prochains repas ainsi que la garde-robe d'hiver complète assurés ! Seulement, des savants du XXIe siècle, désireux d'étudier leurs ancêtres, fabriquent une machine à remonter le temps à l'aide de laquelle ils capturent le kid ! Puis, après l'avoir vêtu d'inconfortables vêtements –forcément, à côté d'un pagne en peau de bête... –, les scientifiques placent notre infortuné héros dans les nombreux mondes du Centre d'Environnements Artificiels, afin de déterminer ses capacités à s'adapter. Ces mondes sont en réalité une série de décors hermétiquement clos par un puissant champ de force alimenté par des relais.
Or, Kid Chaos découvre un jour que ces relais sont dissimulés un peu partout, sous la forme de fleurs, arbres ou autres éléments de décors. Fort de cette trouvaille, il va tenter de tous les briser à l'aide de son fidèle gourdin, et ce dans l'optique de priver le champ de force d'énergie, lui offrant par là-même la clef – justement – des champs. Vous allez donc tenter, en incarnant le Kid, de franchir avec succès les cinq mondes qui composent le CEA, afin de rejoindre la machine à remonter le temps qui vous offrira votre billet de retour.
Tâche longue et complexe s'il en est, car ces cinq niveaux différents (le jardin secret, la zone radioactive, l'usine de jouets, la forteresse techno et la cité en ruine) sont eux-mêmes composés de trois étapes différentes, de difficulté

La zone radioactive, ainsi que ses autochtones, n'est guère ragoûtante. Les habitants de la région de Tchernobyl ne connaissent pas leur chance !











Si vous restez trop longtemps sans rien faire, Kid Chaos ne manquera pas de vous signaler son impatience !



PETITES PRÉCISIONS :

Bien que Kid Chaos soit distribué par Ocean, il est l'œuvre d'une équipe de développement du nom de Magnetic Field, auteur, pour Gremlin, de la célèbre trilogie Lotus Turbo Esprit.

croissante, au terme desquelles vous attend un défi particulièrement ardu. Chaque monde comporte ses propres ennemis (essaims d'abeilles et lapins dans le jardin, mutants dans la zone radioactive...) qui vont tenter de vous empêcher de mener à bien votre tâche. Pour vous défendre, il existe deux façons de faire : vous pouvez soit effectuer un saut périlleux en agitant votre gourdin, soit prendre de l'élan puis tournoyer sur vous-même à toute vitesse, à la manière du célèbre Taz des dessins animés. Pour vous aider dans votre périlleuse mission, de nombreux bonus sont présents (super-vitesse, invincibilité temporaire, énergie, vie ou temps supplémentaire, ou bonus de points), mais ces derniers sont bien entendu le plus souvent dissimulés dans des endroits difficilement accessibles.

Côté réalisation, Kid Chaos est assez réussi, sans pour autant faire preuve de prouesses particulières. Point fort principal du soft : son animation, fluide et rapide, en dépit d'un nombre de scrollings différentiels en arrière-plan assez hallucinant. En dehors de cela, les graphismes sont assez colorés, dans un style très bande dessinée, et la bande sonore, d'inspiration techno, est à la mesure des possibilités de l'Amiga, c'est à-dire excellente.

Kid Chaos est un jeu de plates-formes très réussi, mais il lui manque quelques éléments pour égaler les ténors du genre. N'en faites l'acquisition que si vous possédez déjà Mr Nutz et Brian The Lion.

TECHNIQUE 75 — INTERET 80

Hero Quest II, The Legacy of Sorasil

CD32

La quête continue...

PINKY



La simplicité et l'ergonomie de l'interface. Le scénario, relativement fouillé.

—

C'est moche et en 16 couleurs. Les animations simplistes.



On prend les mêmes et on recommence ! Pour ce deuxième volet d'Hero Quest, intitulé The Legacy of Sorasil, Gremlin n'a changé que très peu de choses depuis l'original. Et c'est bien là le problème ! Certes, l'interface reste d'une simplicité inégalée (d'aucuns y verront du reste un champ d'action trop limité, mais c'est bien là le but de la manœuvre, puisque la série des Hero Quest constitue une sorte d'initiation aux jeux de rôles), mais force est de constater que la réalisation technique a beaucoup veilli. Graphismes pauvres et animations simplistes : on était en droit d'attendre mieux d'une transposition sur CD32. Seul l'aspect sonore échappe au naufrage, grâce à de superbes mélodies (CD) à forte connotation médiévale, ainsi que des bruitages réussis. Las, c'est bien peu pour faire de ce soft une réussite. Comble de l'absurde, alors que la version Amiga "disquettes" était en quatre langues, cette adaptation ne s'exprime (sous forme de texte seulement) que dans la langue de Shakespeare ! À éviter !

CD32

EDITEUR : *Gremlin*
DISTRIBUTEUR : *Virgin (1)53.68.10.10*
NOTICE : *VF*
Dispo sur : *A500/A600*
Nb de joueur : *1*
Testé dans Joy : *48 (A500/A/600)*

Legacy of Sorasil est bien trop dépassé techniquement pour retenir notre intérêt.

TECHNIQUE 30 — INTERET 50

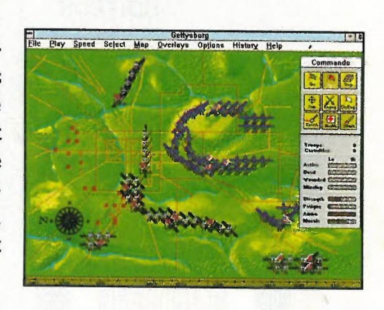
Gettysburg

PC CD-ROM

Nord & Sud

IANSOLO

Ces Américains, quand même, ce sont les rois de la rentabilité. À l'occasion du tournage du film "Gettysburg", Turner Interactive (oui, le Ted Turner de la CNN) en profite pour se fendre d'un produit dérivé sur CD-ROM : autant amortir au maximum ! Gettysburg est un wargame égayé par des extraits du film du même nom. Retraçant la plus célèbre bataille de la guerre civile américaine qui opposa, le 1er juillet 1863, les troupes de l'Union aux confédérés, cette simulation de bataille multimédia aurait pu intéresser les amateurs de wargame férus d'histoire américaine. Las, la réalisation est moche, la durée de vie faiblarde, et l'ensemble laisse un arrière-goût d'arnaque. Circulez, y a rien à voir !





D - DAY

AMIGA 500

Branle-bas de combat

AMIGA 500

EDITEUR : Impressions
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TÉLÉPHONE : (1) 47.67.65.52
NOTICE : VF
NB DE JOUEURS : 2
CONFIG : 1 Mo
Dispo sur PC
Testé dans Joy 51
PRÉVU : PC CD-ROM

+
Grand nombre d'unités différentes
Le mode micro-miniatures
Les tours de jeu bien foutus

−
Réalisation technique déplorable
Interface un peu fouillis



On a beau être en septembre, les attardés de la commémoration du débarquement continuent à débarquer à la rédaction. Après une entrée honorable sur PC, D-DAY d'Impressions arrive aujourd'hui sur Amiga.

IANSOLO

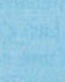


Selon votre humeur du jour, vous pouvez prendre le camp des alliés ou celui des méchants Allemands. L'intérêt de D-DAY est qu'il peut être joué à plusieurs niveaux de précision. En choisissant la résolution automatique des combats, on peut mener une campagne stratégique et commander les troupes sur une vue générale de l'Europe. Ou bien, si vous désirez voir ça de plus près, le mode micro-miniatures permet de contrôler chaque unité sur le terrain en vue isométrique. Près de seize types d'unités seront à vos ordres : infanterie, chars, parachutistes mais aussi bombardiers, navires et trains de ravitaillement. Comme son grand frère PC, D-DAY Amiga inclut trois scénarii dont la bataille des Ardennes et la prise de Berlin.

Apparemment cette version Amiga est un portage non optimisé de la mouture PC : les scrollings des cartes sont lentissimes et l'interface est très moyenne . La palette de couleurs gagnerait aussi à être un peu plus ... colorée.

L'intérêt de D-DAY devrait pouvoir gommer la réalisation technique bâclée.

TECHNIQUE 50 INTERET 75



Zool 2

CD 32

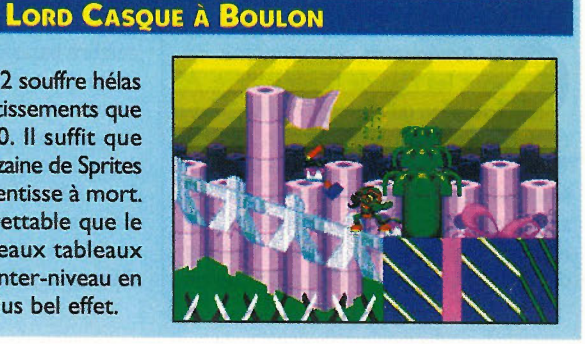
Des niveaux en plus

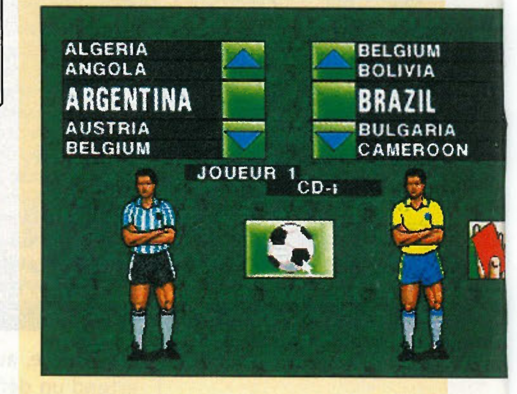
EDITEUR : Gremlin
DISTRIBUTEUR : Virgin
TÉLÉPHONE : (1) 53.68.10.10
Testé dans Joy n°44 & 48

TECHNIQUE 60
INTERET 60

LORD CASQUE À BOULON

Cette version CD32 souffre hélas des mêmes ralentissements que la version A1200. Il suffit que l'écran se couvre d'une dizaine de Sprites pour que l'animation ralentisse à mort. C'est d'autant plus regrettable que le jeu comprend de nouveaux tableaux et quelques animations inter-niveau en image de synthèse du plus bel effet.





STRIKER PRO

CD-I

Rien à Foot !

LORD CHAUSSURE NOIRE

Pouvant se jouer à deux simultanément - à condition de posséder une manette se connectant à l'arrière du lecteur - Striker Pro se déroule en vue aérienne avec scrolling multidirectionnel.

Si la qualité de l'animation n'a pas grand-chose de comparable avec un soft du même genre sur console (scrolling et déplacement des joueurs saccadés), il n'en reste pas moins une assez bonne jouabilité. De quoi passer quelques moments de détente sans pour autant espérer éprouver de réels frissons.

Un jeu sympathique mais inadapté aux capacités de la machine.

TECHNIQUE 50 INTERET 70

CD-I

EDITEUR : Philips
TÉLÉPHONE : (1) 47.28.51.00
NOTICE : VF
NB DE JOUEURS : 2
CONFIG : 2ème manette conseillée



+
La jouabilité correcte
Mode deux joueurs

−
Le reste





Ishar 3

AMIGA - ATARI ST/STE

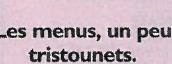
Tueur de dragon

AMIGA - ST/STE

EDITEUR : SILMARILS (1) 60.17.15.24
NOTICE : Version française
NOMBRE DE JOUEUR : 1
CONFIG : 1 Mo
DISPO SUR : PC
DÉJÀ TESTÉ : dans Joy n° 51



Le graphisme
La gestion de l'équipe
Les sauts dans le temps



Les menus, un peu tristounets.

Pour progresser rapidement, commencez avec une équipe de gros balaises, la ville étant assez mal fréquenté. Ensuite, affinez un peu en engageant des personnages plus subtiles.

Silmarils continue à penser aux possesseurs de ST et d'Amiga amateurs de jeux de rôles. Certes, tout cela est sans surprise mais la qualité est au rendez-vous.

MOULINEX

Et c'est reparti pour un tour dans le monde d'Arborea. Lors de la précédente quête, il avait fallu tuer Shandar afin de libérer l'île de Zach de son emprise. Ce fut chose faite, mais qui dit "tuer" ne dit pas forcément "détruire". Eh oui ! n'oublions pas que nous sommes ici dans un royaume magique.
Bref, Shandar a pu in extremis sauver son âme faute d'en faire autant de sa peau, et lorsque commence ce troisième volet, il se cache dans un monde parallèle.
Il espère bien récupérer un corps à la dimension de la noirceur de son âme. Vous allez devoir l'en empêcher, et sans vouloir vous presser, il ne s'agit pas de traîner en route : Shandar en effet a arrêté son choix sur Wonratax, un dragon immortel de Bith. Si vous souhaitez voir la paix revenir dans la région et surtout si vous désirez aider les scénaristes – qui seraient bien en peine de se retrouver avec un super vilain indestructible – vous allez devoir détruire le dragon. Euh ? Détruire un immortel ?
En fait, le dragon fut rendu immortel pour service rendu – pourrait-on dire – après une grande bataille qui s'est déroulée dans le passé. Vous voyez ce que je veux dire, il va s'agir de remonter les flots du temps. Aux commandse de vos cinq héros, vous voilà donc prêt à découvrir les nouveautés de ce 3e volet. Si ce n'est l'aspect général, qui reste dans la lignée des jeux de rôles classiques, Ishar 3 bénéficie d'une excellente finition. Le graphisme tire au mieux parti des machines respectives, et en dépit d'un nombre conséquent de disquettes (cinq). Les déplacements, qui se font à la souris ou au clavier, sont de type "case par case". Comme dans le reste de la série, on retrouve le principe de gestion d'équipe qui permet de se séparer d'un des personnages si l'on souhaite en engager un nouveau. La magie gérée au moyen d'ingrédients est bien dosée : pas de festival pyrotechnique pour un oui ou pour un non, mais les sciences occultes ont toutefois leur mot à dire pour la résolution de l'aventure. Justement, à ce propos, Ishar 3 offre la possibilité de se livrer à de mini-quêtes, lesquelles permettent de récupérer objets ou informations.
En cours de partie, il faut sauter d'une époque à l'autre. Pour cela, on utilise des portes temporelles à la d'Ultima. La bande-son, superbe sur Amiga, laisse un peu à désirer sur ST. Bref, voilà un jeu sans gros défauts mais également sans surprise.

Intéressant, bien réalisé mais il manque le petit plus qui aurait permis de différencier le produit des JdR du même type.

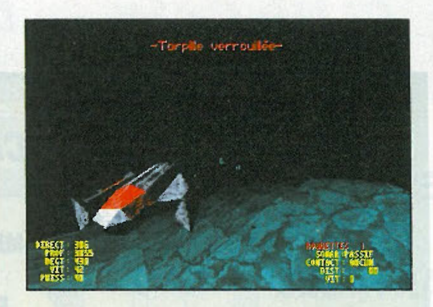
ST TECHNIQUE 80 ST INTERET 85 ST
AM TECHNIQUE 80 AM INTERET 80 AM



ST : Les graphistes ont fait sur ST un excellent boulot.



AMIGA : L'auberge est l'endroit où se font et se défont les équipes.



Subwar 2050

PC CD-ROM

3 de plus !

CALOR

Ceux qui avaient raté Subwar 2050 en disquettes, ne vont pas manquer de saisir l'occasion qui leur est donnée de se rattraper. La version CD de ce simulateur de sous-marin dans lequel on incarne un mercenaire à la solde des MegaCorpo exploitant les ressources sous-marines, s'est en effet dotée de trois campagnes supplémentaires, et autant d'opportunités de se replonger dans les profondeurs abyssales des mers du futur (NDLR : voilà une phrase à lire en apnée !). L'ambiance est toujours aussi géniale, avec une bande-son tout à fait convaincante.
Le graphisme est également réussi quoique l'obscurité des fonds marins ne facilite pas vraiment l'appréciation.



Un excellent jeu, très bien travaillé au niveau de l'ambiance sonore, qui ne devrait laisser personne insensible aux mystères du grand bleu.

TECHNIQUE 80 INTERET 80

PC CD ROM

EDITEUR : MICROPROSE (1) 48.57.65.52
NOMBRE DE JOUEUR : 1
NOTICE : V.F.
PRIX : 450 F
CONFIG : 386 DX-40, 2 MO
DISPO SUR : PC
TESTÉ DANS : Joy n° 44

ZOOL 2

PC

IL revient nous zooler !

LORD CASQUE NOIR





Et c'est reparti pour un tour ! Le Ninja aux allures de fourmi reprend du service quelque part dans l'immensité de la galaxie. Fort de son expérience de l'année dernière, notre bestiole interstellaire nous dévoile un renfort de charme en la personne de Zoon, une entité féminine qui pourrait bien être sa femme, ou peut être sa sœur... à moins qu'il ne s'agisse de sa mère.... Naaoon !

Devant le nombre sans cesse grandissant de jeux repoussant l'image toute faite de l'incapacité de ce pauvre PC à animer deux sprites à la fois, Zool 2 se devait d'être à la hauteur techniquement parlant, mais également d'un grand intérêt. Si la première de ces conditions est un tant soit peu respectée, il n'en est pas de même pour la seconde, l'action du Zool 2 restant trop similaire à celle du premier épisode. Vous déplacez ainsi Zool ou Zoon dans six mondes composés chacun de trois niveaux. On ne compte plus le nombre de bonus et autres bidules à ramasser. C'est bien simple, il y en a partout. Certains ne sont accessibles qu'en rebondissant sur de multiples objets faisant office de trampoline, d'autres en découvrant un passage secret logé dans un mur. Faites gaffe quand même, car nos antagonistes paraissent moins crétins que l'année dernière et se rebiffent plus facilement. À noter qu'ils réapparaissent comme par enchantement, ce que je trouve, pour ma part, totalement insupportable. Pour en revenir aux différents niveaux, une constatation s'impose : les graphismes en 256 couleurs sont très réussis et les décors se situent sur plusieurs plans. Hélas, la douceur du scrolling dépend directement de la qualité de votre carte vidéo plus que de la puissance de votre machine, même si un 486 révèle de meilleurs résultats. Attention donc aux ralentissements. En ce qui concerne la maniabilité, les deux nains noirs peuvent sauter, virevolter et bien entendu s'agripper sur les parois, tout en conservant cette inertie qui les caractérise. Zoon possède toutefois un tir plus puissant grâce à la complicité d'un fouet (pas commode, la nana). Disons que globalement la jouabilité est excellente, et que ceux qui auront apprécié l'épisode précédent y retrouveront le même plaisir. Un point concernant la musique entièrement composée de samples comme on a l'habitude d'en entendre sur Amiga.

Mis à part ça, rien de bien original, si ce n'est un passage dans des tubes à la "Sonic" dans le deuxième niveau et des boss de fin assez gros. Malgré un effort certain, Zool 2 me paraît trop peu innovateur pour pouvoir rivaliser avec les meilleures productions même si, reconnaissons-le, il demeure un très bon jeu à la base.

PC

EDITEUR : GREMLIN (1) 53.68.10.10.
NB DE JOUEURS : 2
CONTRÔLE : Clavier/Joystick



Graphismes splendides. Niveaux très longs.



Un ralentissement de l'animation sur les PC inférieurs au 486 avec carte VGA standard. Rien de nouveau par rapport au premier. Les ennemis reviennent tout le temps.



Central Intelligence

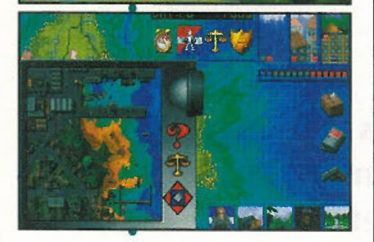
PC CD-ROM

Machiavel chez les barbouzes

PC CD
EDITEUR : Océan
DISTRIBUTEUR : Océan
(1) 40.53.92.80
NOTICE : VF
Config : 486 DX 33
DISPO SUR PC







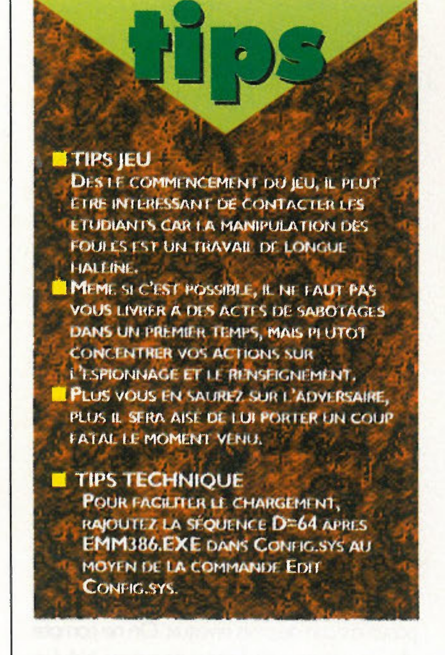
Particulièrement complexe, ce jeu de politique-fiction en temps réel dissèque les rouages d'un coup d'État. À conseiller aux amoureux de la stratégie.

MOULINEX

Au large de la côte brésilienne, l'île de Sao Madrigal est l'une de ces "républiques bananières" où les pays riches adorent fourrer leur nez. Il faut dire que depuis quelques années, Sao Madrigal jouit d'une situation privilégiée car la découverte de nombreux gisements de pétrole et de sites particulièrement intéressants pour l'industrie lourde, en on fait une région prospère, en plein essor. Le gouvernement, démocratique jusqu'alors, a su développer l'économie du pays, attirant de nombreux investisseurs occidentaux participant eux aussi à l'essor national et récupérant au passage de substantiels bénéfices.
Bref, tout pourrait aller pour le mieux dans le meilleur des mondes capitalistes, lorsque le gouvernement vint à être renversé à l'issue d'un putch militaire. Lorsque commence le jeu, le nouveau président fasciste vient de geler tous les actifs occidentaux, et les anciens accords commerciaux filent directement aux oubliettes, bientôt suivis d'ailleurs par une partie de l'opposition.
Bien entendu, les pays lésés ne comptent pas se laisser faire, mais il va falloir agir avec tact afin d'éviter une détérioration de la situation qui pourrait avoir des répercussions mondiales.
À première vue en effet, il semblerait que le nouveau gouvernement bénéficie de l'appui de la Chine. Dans ces conditions, la seule façon de renverser l'usurpateur est d'agir dans l'ombre en ayant recours aux agents infiltrés sur place, d'autant que la population semble plutôt favorable au nouveau chef d'État fasciste. Pendant la partie, votre appui privilégié sera constitué de l'ancien président, particulièrement motivé pour aider la contre-révolution.

Espionnage, désinformation, destruction

Sans perdre de temps, voyons quelles sont les armes à notre disposition. Directement sous vos ordres, trois spécialistes, qu'il est possible d'atteindre à tout moment au moyen d'icônes, représentent trois approches éventuelles du jeu : action militaire, action politique et propagande. Bien entendu, c'est un dosage de ces trois voies qui permettra, le temps venu, de renverser la junte militaire. Chaque spécialiste a sous ses ordres huit agents infiltrés dans la population : il s'agit de taupes se faisant passer pour des autochtones depuis des années, ce qui explique qu'ils n'aient pas été arrêtés lors du coup d'État. En plus des hommes directement sous vos ordres, vous allez pouvoir agir avec l'opposition. Il s'agit de militaires restés fidèles à l'ancien président. Ils se cachent dans la jungle et sont prêts à vous aider, pour peu que vous leur fournissiez des vivres et du matériel. Autre vivier de résistants : les étudiants qui sont prêts, eux aussi, à vous aider.



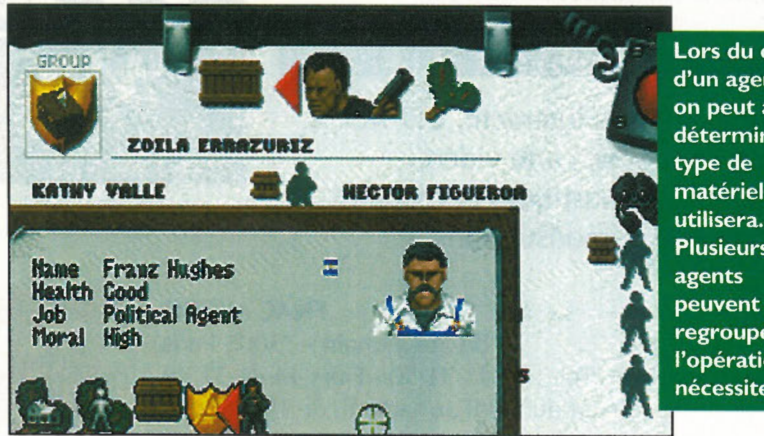
TIPS JEU
- Dès le commencement du jeu, il peut être intéressant de contacter les étudiants car la manipulation des foules est un travail de longue haleine.
- Même si c'est possible, il ne faut pas vous livrer à des actes de sabotages dans un premier temps, mais plutôt concentrer vos actions sur l'espionnage et le renseignement.
- Plus vous en saurez sur l'adversaire, plus il sera aisé de lui porter un coup fatal le moment venu.

TIPS TECHNIQUE
Pour faciliter le chargement, rajoutez la séquence **D=64** après **EMM386.EXE** dans Config.sys au moyen de la commande Edit Config.sys.

Il est primordial d'utiliser à bon escient ces différents types d'alliés car vos hommes ne pourront rien faire seuls.

Coup de pouce au soulèvement populaire

Pour gagner la partie, il faut amener le peuple à se soulever contre le président usurpateur et pour cela s'arranger pour qu'il soit mécontent. Le système de commande utilisé rend le jeu particulièrement attractif. Ici, pas de tours de jeux ni de direction prédéfinie : tout se fait en temps réel et l'on est totalement libre d'agir sur tel ou tel aspect de la vie du pays afin d'arriver à ses fins. Le joueur impulsif pourra lancer des actions dangereuses alors que le fin stratège aura tout loisir de se livrer à un travail de sape souterrain (la seconde méthode semble



Lors du choix d'un agent, on peut aussi déterminer le type de matériel qu'il utilisera. Plusieurs agents peuvent être regroupés si l'opération le nécessite.



Le mode "temps réel". Les commandes par icônes. Le mode "zoom".

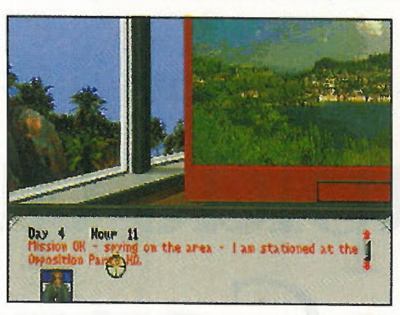
Le design général. La complexité, même au niveau débutant.

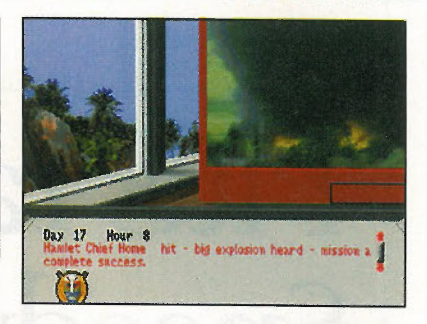
Un président fasciste aidé par la Chine communiste aux Caraïbes !

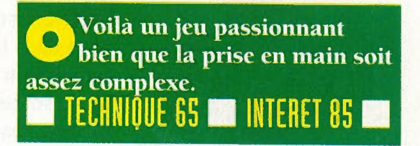
À l'heure actuelle, les pays riches - les États-Unis en particulier - soutiennent plus volontiers les dictateurs mis en place par eux, en combattant l'opposition téléguidée par les pays communistes. Incohérence ou désinformation délibérée visant à faire croire que l'Aigle américain lutte toujours pour la démocratie, la toile de fond de ce jeu à de quoi rendre parano sur les visées réelles de certains scénaristes qu'on pourrait soupçonner de travailler pour la CIA. C'est juste une remarque en passant.

beaucoup plus efficace). L'écran principal, qui représente une carte de l'île, permet d'accéder à bon nombre d'icônes de commandes. Au moyen de la souris, on donne des ordres en choisissant ses agents et le type de mission que l'on souhaite les voir remplir : espionnage, désinformation, destruction, mise en place de soulèvements "spontanés", etc.
Lorsque la mission est effectuée, une icône animée vous en informe. Vous pouvez prendre alors connaissance du rapport. Histoire de donner un peu de punch à tout cela, un film vidéo permet de vous rendre compte de visu du résultat de la mission. La carte, sur laquelle il est possible de zoomer, offre l'opportunité d'accéder à des images digitalisées de chaque bâtiment, ce qui aide à découvrir l'île comme si on y était. Dans le même souci de réalisme, chacun des 1 360 habitants de l'île dispose de sa personnalité propre (moral, position par rapport à la contre-révolution). Si l'on excepte les rebelles décrits plus haut, on peut classer les habitants de l'île en quatre groupes :
- Les hauts responsables sont des chefs de hameaux, des maires et des secrétaires régionaux. C'est à eux que vos agents doivent s'adresser pour organiser de grands rassemblements. Ils sont bien informés mais peuvent passer d'un camp à l'autre rapidement, ou cacher des représentants de la police d'État.
- Les travailleurs du Groupe A, cadres et ambassadeurs sont très facilement manipulables (par vous ou l'adversaire). Souvent en contact avec les hauts responsables, ils sont bien informés. En recoupant les informations collectées chez les hauts fonctionnaires et dans le groupe A, on peut assez facilement éviter de se faire manipuler et démasquer les agents à la solde de la junte.
- Les travailleurs du groupe B sont, eux, de simples exécutants. Assez peu politisés, ils subissent plus qu'ils n'agissent et sont en contact avec le groupe A. Si l'un d'eux prend directement ses ordres d'un haut fonctionnaire, il s'agit probablement d'une magouille et il sera envisageable de se livrer alors à un chantage politique afin de récolter des informations capitales. On le voit, le jeu est particulièrement riche. Afin d'aider le joueur à s'y retrouver au milieu de toutes ces options, Central Intelligence utilise un système d'icônes placées sur l'écran principal comme sur un bureau. En début de partie, un menu donne la possibilité d'assigner à chacune des actions un son digitalisé, parmi ceux présents sur le CD. L'affichage, de qualité moyenne, aurait gagné à être en SVGA, mais il est probable que les nombreux calculs que nécessite le jeu ont empêché les développeurs d'affiner les différentes vues. C'est dommage en ce qui concerne les scènes filmées en vidéo et surtout les images fixes digitalisées. Et ce n'est pas l'affichage plein écran qui arrange les choses. En revanche, la carte y gagne un mode "zoom" impressionnant qui autorise des déplacements rapides, fluides et aide grandement le joueur. On peut en effet y localiser ses agents, et tous les bâtiments y sont représentés.
Si vous aimez la stratégie, je vous engage vivement à découvrir ce jeu qui a su tirer parti à merveille du temps réel.

Si une opération est un succès, on a droit à un film vidéo montrant le résultat.






Voilà un jeu passionnant bien que la prise en main soit assez complexe.
TECHNIQUE 65 INTERET 85

VRAI FAUX

Le premier jeu destiné spécifiquement au Pentium va bientôt sortir ?
VRAI, il s'agit du dernier jeu d'arcade de Bullfrog, Magic Carpet. Prévue pour octobre, la version spéciale "Pentium" devrait inclure un graphisme à mourir, puisque reléguant celui de sa devancière à des années-lumière.

SHOCK WAVE

3DO

L'onde de choc gagne la 3 DO.

Ca y est, les grands jeux commencent à arriver sur 3DO ! Enfin, tempérons un peu notre enthousiasme, LE grand jeu arrive sur 3DO sous la forme d'un Shock Wave de fort belle facture. Dans ce shoot'em up, judicieusement sous-titré "Invasion 2019", vous devez défendre la terre d'une... d'une... invasion extraterrestre, gagné ! Votre alienicide vous conduira, à bord de votre chasseur ultra-moderne, aux quatres coins de notre belle planète, du Caire à Lima en passant par Las Vegas. Dès l'introduction du CD dans le lecteur, c'est le choc : une introduction toute en vidéo digitalisée (de bonne qualité) et en images de synthèse, absolument magnifique, plonge le joueur dans l'ambiance. Mais le meilleur arrive dès lors que l'on entre dans la partie proprement dite. Hybride de Strike Commander et de Total Eclipse, Shock Wave écarte la linéarité des décors précalculés pour lui préférer des graphismes en 3D mappée temps réel très réalistes. De plus, l'animation est tout simplement à mourir de bonheur, d'une fluidité que n'égale que sa rapidité. Après chaque mission réussie, vous aurez à nouveau droit à de nouvelles séquences digitalisées vous tenant au fait des dernier événements de cette guerre interstellaire. Tout cela est donc fort beau et très bien animé mais attention, il convient de préciser qu'il s'agit bien ici d'un jeu d'arcades. N'allez pas y chercher le moindre aspect "simulation", la totalité du jeu consiste en une effrénée chasse à l'alien en slalomant entre les montagnes, pyramides ou gratte-ciel. Les amateurs de TFX et autres Falcon 3 n'ont donc aucune chance d'y trouver leur compte. En revanche, si vous appréciez les shoot'em up, Shock Wave ne pourra que vous combler d'aise.

PINKY

TECHNIQUE 90 INTERET 82





3DO

EDITEUR : ***Electronic Arts***
(16) 72.17.07.83
NOTICE : VO

Quik

AMIGA 500/600

Plus rapide que Speedy Gonzales !

A 500/600

GENRE : Plate-forme
EDITEUR : TITUS (1) 43.32.10.92
NOMBRE DE JOUEUR : 1
PRÉVU SUR : PC



Le graphisme, évoquant celui d'un livre pour enfants. Le scrolling, multi-directionnel et ultra-rapide. La variété des challenges proposés.

Rien de bien nouveau à noter. Le thème, limite niaiserie.

Et voilà un nouveau jeu de plates-formes pour Amiga, œuvre de Stywox, des p'tits gars bien de chez nous. Mignon à faire dégouliner de la mélasse de votre lecteur de disquettes, Quik est un bon soft qui s'adresse avant tout aux plus jeunes.

PINKY

La réserve de carottes de la communauté des lapins a disparu ! C'est sûr, il s'agit encore d'un coup de la bande des renards, qui n'ont maintenant plus qu'à attendre que les lapins sortent de leur cité-terrier pour aller se réapprovisionner. Mais ils ont oublié un élément très important : c'est dans ce terrier-même que vit le fameux Quik, le lapin-tonnerre ! Et Quik, quand on touche à sa bectance, il se met en boule ! Physiquement même, puisqu'il a pour habitude de tourner très vite sur lui-même pour aller écraser les importuns qui auraient la mauvaise idée de se mettre entre lui et quelques belles carottes. Il va donc tenter, avec votre aide, de rejoindre la très éloignée demeure de Quok, un magicien en possession de la célèbre graine magique, à l'aide de laquelle on produit des carottes à l'infini.

Vous l'aurez compris, un scénario aussi niais ne pouvait qu'accoucher d'un jeu de plates-formes. C'est donc par bonds que vous allez diriger Quik, le guidant à travers de nombreux niveaux. D'emblée, la ressemblance avec les aventures du hérisson-mascotte de Sega est frappante. Même rapidité extrême de l'action lors de certains passages, même aspect "cartoon" très prononcé. On ne peut pas dire que Quik fasse des prouesses sur le plan de la créativité ! Toutefois, le lapin fait tout de même la nique au hérisson dans quelques domaines : tout d'abord, le graphisme, bien que n'exploitant que 32 couleurs, est très réussi. Des couleurs pastel des décors au look craquant du héros et même de certains de ses ennemis, Quik a manifestement cherché à faire dans l'édulcoré. C'est un style que l'on aime ou que l'on déteste, mais il faut bien reconnaître que les graphistes de Stywox s'en sont sortis avec les honneurs.

De plus, les buts à atteindre ainsi que le déroulement du jeu varient au fil des niveaux, afin d'éviter que ne s'installe la monotonie. Ici, vous devez retrouver la sortie, là il s'agira de remonter le long d'un puits en évitant les serres d'un oiseau de proie qui n'a de cesse que de vous faire redégringoler, ou là encore il vous faudra errer dans un labyrinthe à la recherche d'une issue. Et puis, bien sûr, il y a les "balaises de fin de niveau", ultime rempart avant le monde suivant.

Enfin, il comporte quelques notes d'humour bien agréables, comme dans le monde de la plaine des anges, ou les décors sont truffés de panneaux indicateurs... tous plus faux les uns que les autres ! La plupart des pistes qui vous sont ainsi accordées mènent en effet droit dans un cul de sac au beau milieu duquel un panneau stipule "gag". C'est qu'il se fiche de nous, en plus .









En cadeau, voici les codes permettant d'accéder aux 2e et 3e mondes : Monde 2 (Desert of Oblivion) : SILIRONE Monde 3 (Smashing Sea) : FUNETOC Afin d'être accessible à tous, Quik comporte trois niveaux de difficulté. Qu'on se le dise !

Grâce à son graphisme craquant au possible ainsi qu'à une jouabilité sans faille, Quik est un bon jeu de plates-formes, tous publics.

TECHNIQUE 75 ■ INTERET 72

NOUVEAU !

Sur le **36.70.14. 36**, Nous vous proposons CHAQUE SEMAINE une sélection de 15 NOUVEAUX programmes pour PC et AMIGA (Jeux, Utilitaires, animations pour adulte, etc...). Pour les recevoir, c'est TRES SIMPLE : pas d'argent à envoyer, Pas de tirage au sort. Il vous suffit d'appeler par téléphone (sans composer le 16), Le **36.70.14.36**, choisir par téléphone le programme que vous désirez recevoir, indiquer vos coordonnées, et vous recevrez le programme choisi, par la poste SOUS 48H.

3670 : seulement 8,76f/appel et 2,19f/mn

Gagnez très facilement une 3DO en quelques minutes sur le 3615 3DO ou par téléphone au 36.70.36.79

ACHETEZ MOINS CHER PAR MINITEL* !

Grâce à nos sondages, le **36.27.77.70** a été entièrement remodelé afin de mieux répondre à votre demande. A partir du 1er septembre, découvrez le **NOUVEAU 36.27.77.70.** Des centaines de nouveaux sharewares à votre disposition, des centaines de nouveaux jeux dans le catalogue, et des centaines de nouveaux jeux à recevoir gratuitement en répondant aux sondages ou en accumulant des points fidélités.

Achetez enfin vos jeux moins chèr, grâce au Minitel. Tous les prix affichés ci-dessous sont exclusivement valables pour les commandes effectuées par Minitel, au **36.27.77.70.** Vous y trouverez également des centaines d'autres jeux, des consoles, des ordinateurs, des accessoires à des prix vraiment exceptionnels. Et si vous ne trouvez pas le jeu que vous recherchez, contactez nous dans la rubrique " ecrivez nous " du **36.27.77.70**, et nos spécialistes feront le maximum pour vous le proposer rapidement au meilleur prix. Vous pouvez également commander par téléphone, à des prix parfois moins avantageux, mais toujours très intéressants, en appelant nos conseillers au (1) 45.80.71.50. De plus, jusqu'au 30 septembre 1994, pour toute commande de jeu ou périphérique pour P.C. passée par Minitel sur le **36.27.77.70,** nous vous offrons un jeu surprise. Ce jeu d'action très célèbre, vous sera envoyé en même temps que votre commande.

ACCESSOIRES DIVERS

LECTEUR DE CD ROM DOUBLE VITESSE	790 F
DISQUE DUR 340 MO	1390 F
CARTE PENTIUM 60 mhz-PCI 8 Mo RAM	9590 F
CARTE SON COMP. SOUND BLASTER 2	290 F
JOYSTICK PC	69 F
THRUSMASTER	659 F
20 DISQUETTES 3"1/2 HD VIERGES PRE-FORMATTEES	69 F
HAUTS PARLEURS	99 F
HAUTS PARLEURS 80 WATTS BASS REFLEX	490 F

PC

OUT POST	325 F
TIE FIGHTER	325 F
THEME PARK	379 F
AL QUADIEM	279 F
ZOOL 2	259 F
DELTA V	319 F
SIM CITY 2000	245 F
SENSIBLE SOCCER	189 F
1942	269 F
BATTLE ISLE 2	299 F
MEGARACE	254 F

CD ROM X

ASIAN DREAM GIRL	129 F
DIGITAL SEDUCTION	239 F
DOUBLE MASSIVE MELONS	129 F
DREAM GIRLS	299 F
DREAM GIRLS X RATED	299 F
ENDANGERED	229 F
FRAT GIRLS OF DOUBLE	229 F
LUSTIE LADIES	129 F
MAIN STREET USA	229 F
RAQUEL RELASED	149 F
ROPE & CHAINS	99 F

AMIGA

KID CHAOS	N.C.
ISHAR 3	239 F
DUNE 2	199 F
CIVILIZATION	239 F
SYNDICATE	189 F
CANNON FODDER	229 F
SENSIBLE SOCCER	174 F
THE SETTLERS	269 F
FLASH BACK	169 F
BANSHEE	179 F
WORLD CUP USA	169 F

NE PAYEZ PLUS LES SHAREWARES*

Saviez-vous que les sharewares et les freewares doivent être mis à votre disposition gratuitement ? Et ce n'est qu'après avoir testé le shareware, que vous pouvez décider, si vous le désirez, de payer directement son auteur.

Sur le **36.27.77.70**, pas d'argent à envoyer, pas de longues et coûteuses heures de téléchargement pour recevoir ces programmes. Il vous suffit juste de choisir les sharewares et les freewares que vous désirez parmis les plusieurs centaines de programmes disponibles sur le **36.27.77.70** : jeux, utilitaires dos ou windows, graphismes, très nombreux utilitaires pour DOOM, programmes pour finir des centaines de jeux (vies infinies, armes illimitées, etc...), images ou animations **pour adultes**, etc...), puis d'indiquer vos coordonnées, et vous les recevrez par la poste sous 48H. Et si vous ne trouvez pas le programme qui vous interesse, mettez nous un mot dans la rubrique "ecrivez nous" du minitel, et nous ferons tout pour vous le trouver.

RECEVEZ DES JEUX GRATUITEMENT*

En accumulant des points fidélités.

Chaque commande effectuée par minitel au **36.27.77.70** vous donne droit à des points fidélités. En les accumulant, vous pourrez recevoir gratuitement et très rapidement, les jeux, cartouches et consoles de votre choix.

MIEUX ENCORE !

Vous pouvez même accumuler suffisamment de points cadeaux **SANS** rien nous acheter, mais en répondant simplement et autant de fois que vous le désirez à nos sondages par minitel sur le **36.27.77.70.** Pour plus d'informations sur les points fidélités, consultez vite le **36.27.77.70** ou appellez nos conseillers au **(1) 45.80.71.50**

TEL : (1) 45.80.71.50

MINITEL 36.27.77.70

Le **36.27.77.70** est un numèro d'accés **DIRECT** et **NATIONAL** à notre service MINITEL. Il vous suffit de composer ce numèro sur votre téléphone, et d'appuyez sur la touche Connexion/Fin de votre minitel. NE PAS FAIRE LE 16.

Les Configurations Multimédia

386 SX-40

2 Mo RAM - 70ns
Disque dur **340 Mo**
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo
Carte controleur IDE
Carte Super VGA TRIDENT 512Ko
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28
Boitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 touches

4790 Frs

386 DX-40

128 Ko cache
4 Mo RAM - 70ns
Disque dur **340 Mo**
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo
Carte controleur IDE
Carte Super VGA TRIDENT 512Ko
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28
Boitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 touches

5590 Frs

486 SX-33 VLB

256 Ko cache
4 Mo RAM - 70ns
Disque dur **340Mo**
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo
Carte controleur IDE
Carte Super VGA 1 Mo **Accélératrice**
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28
Boitier mini-tour 200Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 touches

6890 Frs

486 DX-40 VLB

256 Ko cache
4 Mo RAM - 70ns
Disque dur **420 Mo**
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo
Carte controleur IDE
Carte Super VGA 1 Mo **Accélératrice**
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28
Boitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 touches

7590 Frs

486 DX2-66 VLB

256 Ko cache
4 Mo RAM - 70ns
Disque dur **420 Mo**
Lecteur 3" 1/2 - 1,44 Mo
Carte controleur IDE
Carte Super VGA 1 Mo **Accélératrice**
Moniteur Super VGA COULEUR 0,28
Boitier mini-tour 200 Watts
2 ports série, 1 port //, 1 port JEUX
Clavier 102 touches

8690 Frs

EN CADEAU, TOUTES LES CONFIGURATIONS SONT LIVREES AVEC MS DOS INSTALLE, UNE CARTE SON COMPATIBLE SOUND BLASTER, UNE SOURIS ET SON TAPIS ET 2 HAUTS PARLEURS. DE PLUS SI VOUS COMMANDEZ PAR MINITEL SUR LE 36.27.77.70. NOUS VOUS OFFRONS PLUS DE 20 MO DE JEUX. N'HESITEZ PAS A APPELER NOS CONSEILLERS AU 45.80.71.50 POUR TOUS RENSEIGNEMENTS CONCERNANT LES CONFIGURATIONS.

ACHETEZ VENDEZ ECHANGEZ AVEC LES PETITES ANNONCES DU 36.27.77.70

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. DOCUMENT NON CONTRACTUEL. TARIFS SUSCEPTIBLES D'ETRES MODIFIES SANS PREAVIS ET SOUS RESERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE. TOUS LES PRODUITS CITES SONT DES MARQUES DEPOSES PAR LEURS AUTEURS RESPECTIFS. TOUS LES PRIX SONT ENTENDUS SANS FRAIS DE PORT.

*Prix de la communication en sus.

Hollywood communication SARL. B 394 370 928 PARIS Tél : (1) 40 36 64 41 Fax : (1) 40 36 64 43

Privateer



Le VRP du troisième millénaire



EDITEUR : Origin
DISTRIBUTEUR : Electronic Arts
TÉLÉPHONE : (1) 72.17.07.83
NOTICE : V.F.
NB DE JOUEUR : 1
CONFIG : 486 DX 33 CD Double Vitesse
DISPO/PRÉVU : Dispo PC Disk



Le commerce ajoute un plus à la partie combats. Le graphisme. Les sons. L'interface.

Les accès CD-ROM ralentissent le jeu. La difficulté est parfois mal dosée.

Si vous avez aimé Elite, vous ne serez pas déçu par cette simulation qui mêle action et économie, à la condition toutefois que vous soyez sensible à la beauté du graphisme. Pour le reste, c'est quasiment la même chose, mais qu'importe, les bonnes idées sont faites pour être copiées.

MOULINEX

Nous sommes dans le troisième millénaire de notre ère. À cette époque, les terriens occupent de nombreuses bases spatiales situées dans différents systèmes. Suivant les ressources de l'endroit, ces bases sont dédiées au raffinage de minerais ou au commerce, légal ou non.

À certains endroits stratégiques, sont également implantées des bases militaires. Lorsque commence le jeu, au terme d'une superbe introduction animée (hélas identique à celle de la version disquette), vous venez de prendre possession d'un appareil. Il est temps de commencer votre carrière de VRP de l'espace. La base départ est, à quelques variantes près, équipée des mêmes infrastructures que celles que vous aurez à visiter. Outre l'ère de lancement, on trouve un magasin dans lequel on peut acheter des vaisseaux plus performants (quatre modèles) ou du matériel. Ailleurs, voici une bourse permettant d'acheter ou de revendre des marchandises ainsi qu'un ordinateur qui propose, lorsqu'on s'y connecte, des missions. Enfin, un bar permet de parler avec différentes personnes afin de connaître les derniers potins, et parfois de se voir confier une mission spéciale.

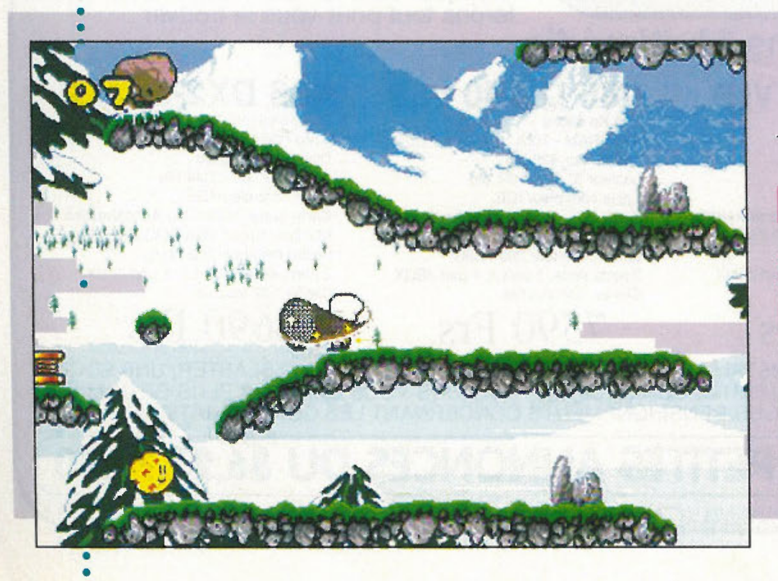
Au fur et à mesure de votre progression dans le jeu, vous serez amené à remplir différentes "quêtes". Ne les négligez pas, car si le jeu vous laisse libre de vos choix et de vos points de chutes, c'est cette voie qui vous permettra de progresser dans le scénario et de finir la partie.





Gare aux pirates de l'espace !

Pour gagner de l'argent, trois possibilités : le commerce, le combat ou le piratage. Naturellement, comme Privater vous laisse totalement libre de vos actions, c'est en combinant au moins les deux premières possibilités que vous pourrez avancer. Si vous choisissez le commerce, vous pourrez acheter divers objets ou denrées sur une base et partir à l'aventure afin de les vendre au meilleur prix. Avec un peu de jugeote, il sera ainsi possible de réaliser de belles opérations. Plus sportives, les missions de combats ou de patrouilles proposées dans chaque base rapporteront beaucoup plus. De toute façon, comme l'espace est assez mal fréquenté et que Privateer est pour



Pierre Le Chef is Out To Lunch

CD32

EDITEUR : Mindscape

PINKY

Après son passage sur A1200, Pierre Le Chef vient fort logiquement émigrer vers les cieux de la CD32. Hélas, comme il est bien trop souvent d'usage chez Mindscape, cette version ne bénéficie d'aucune amélioration par rapport à sa devancière. Graphisme semblable, animations identiques, même la musique ne tire par parti des possibilités offertes par le CD et se contente d'exploiter les quatre canaux sonores de l'Amiga. Simple mais rigolo sur A1200, Pierre le Chef n'est plus que déception sur CD32.

TECHNIQUE 40 — INTERET 50

moitié un jeu d'action, il faudra vous défendre. Au cours de vos déplacements, vous risquez de faire de mauvaises rencontres : gare aux pirates de l'espace ! Ces gens-là gagnent leur vie en pillant les appareils qui ont le malheur de croiser leur route. Rien ne vous empêche d'en faire autant si vous avez acheté le matériel adéquat, mais prenez garde, une fois classifié "pirate", vous devrez pendant toute la partie échapper aux forces de l'ordre qui patrouillent aux alentours des bases, et pire, affronter des chasseurs de prime. Épaulé par une réalisation technique encore impressionnante, Privateer est toujours aussi intéressant, même un an après sa sortie sur disquettes.



Voilà un jeu passionnant à redécouvrir.



L'AVIS DE MOULINEX

Il est regrettable que cette version CD reste trop proche de l'original, puisque Origin s'est contenté de regrouper sur le même support le jeu, ainsi que le "Speech Pack", qui permet de profiter de voix digitalisées, et Rightous Fire, qui rajoute des missions supplémentaires. Seule différence, tous les dialogues anglais sont désormais digitalisés et le jeu ne s'installe plus en totalité sur le disque dur, ce qui permet de faire l'économie d'une bonne quinzaine de Mo sur son disque dur.

Leisure Suit Larry 6

PC CD-ROM

Simple, mais tellement beau

PC CD-ROM

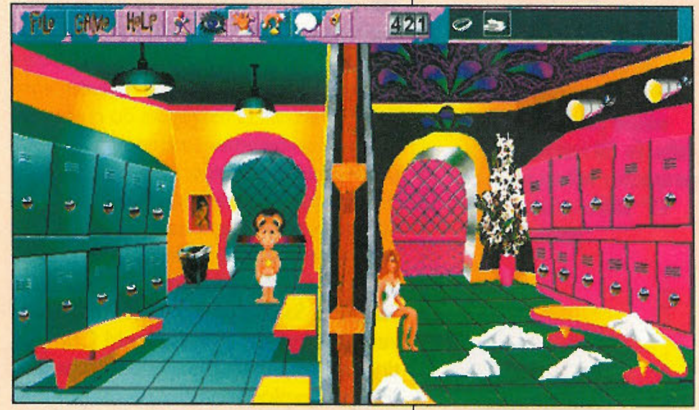
EDITEUR : Sierra (1) 46.01.46.00
GENRE : Aventure
NBR DE JOUEUR : 1
CONTROLE : S

Peut se jouer soit à partir de Windows (machines puissantes), soit sous DOS, les principaux drivers VESA étant fournis. Le CD comprend une version de Larry en VGA standard, au cas où...

Une nouvelle aire vient de naître chez Sierra avec le premier jeu CD en haute résolution. C'est beau comme tout, mais l'aventure, un peu courte, laisse sur sa faim.

LEISURE BLACK HELMET

Inutile de vous présenter le plus crétin des aventuriers de l'informatique, j'ai nommé Larry Laffer. Larry est à la drague ce que Roger Wilco est à l'espace : un raté. Seulement voilà, si l'on avait pu suivre jusqu'à présent les épisodes hilarants de ce ringard, nul n'avait encore eu l'occasion de l'entendre. C'est désormais chose faite grâce à cette version CD sous-titrée en français. Autant vous le dire de suite, sa voix de fausset et son rire d'abruti lui collent à la peau comme une veste trempée, veste qu'il a la fâcheuse habitude de prendre avec toutes les représentantes du beau sexe. Reconnaissez qu'il a au moins le mérite d'essayer. Ce sixième épisode ne faut pas à la règle puisqu'il va s'en ramasser tout au long du jeu (des vestes). Entre les lesbiennes du sauna et le travesti de la plage (voir le test de Calor, Joystick n° 45, page 72), l'éditeur aborde des sujets jusqu'alors tabou dans ce type de logiciel. Décidément, Sierra s'offre beaucoup de liberté d'un seul coup. Tant mieux, mais vous n'êtes pas au bout de vos surprises : cette version de Larry 6 est en SVGA ! Ce qui offre une résolution de 640x480 pixels en 256 couleurs. Un seul mot me vient à l'esprit : superbe ! De plus, l'agencement des 256 couleurs est tel, que l'on pourrait penser qu'il y en a beaucoup plus. Pour exploiter cette version, vous devrez soit lancer Windows – à condition de posséder une machine puissante sous peine de ralentissements – soit installer le jeu sous DOS en ayant pris soin de charger le driver VESA auparavant (sauf si ce driver se trouve en ROM). Bon, je laisse la place aux images pour que vous puissiez admirer. Pour un test complet, reportez-vous au test de Calor en tenant compte des changements précités.







Le plus beau de tous les Leisure Suit Larry. SVGA oblige !

TECHNIQUE 65 INTERET 80

INFO

Sierra vient de sortir une compile CD avec Larry 1, 2, 3 et 5 en VGA.

+

Rien à dire, le SVGA, ça vous change la vie. On peut enfin entendre la voix de Larry (version sous-titrée en français).



Un jeu un peu court. Encore quelques ralentissements.

Inherit the Earth

PC

Un renard accusé de vol

PC

EDITEUR : New World Computing
DISTRIBUTEUR : PPS
TÉLÉPHONE : (1) 43.59.47.47
NOTICE : VO
NB DE JOUEUR : 1
CONFIG : 386DX-40, 1 Mo Ram, 9 Mo disque dur
Prévu sur PC CD-Rom

Pour une fois qu'un jeu d'aventure met en scène des animaux, il y a de quoi se réjouir... D'autant qu'Inherit the Earth apporte suffisamment d'éléments novateurs à un genre si populaire. Rafraîchissant.

CALOR

Inherit the Earth se déroule dans le futur où la civilisation humaine a disparu, ne faisant plus partie que des légendes que se racontent différentes tribus d'animaux. Rif, le plus rusé des Renards, s'est fait accuser d'avoir volé l'un des artefacts magiques du royaume. Il devra évidemment retrouver le coupable pour se disculper. Les autres tribus ne lui faisant nullement confiance, lui attribuent deux compagnons de route. Ils traverseront ensemble les lieux les plus insolites, du Village de Furets au Château des Sangliers. Saluons l'originalité de cet univers inventé par New World Computing, car les jeux micro ont curieusement très peu exploité l'anthropomorphisme. Peut-être par peur de se retrouver avec une ambiance "contes pour enfants". Mais Inherit the Earth est plus proche des "Fables de la Fontaine" que des "Contes de Perrault". Le scénario reste relativement linéaire mais comporte toutefois quelques variantes bienvenues : aventure classique (trouver et utiliser des objets), énigmes (puzzle genre Tangram), exploration, etc. En outre, l'utilisation d'une carte pour les déplacements sur les longues distances, donne une impression de liberté appréciable. Côté technique, le jeu combine 3D isométrique et 2D classique. Le graphisme est de bonne facture et sert efficacement la toile de fond et l'ambiance. Les bruitages par contre, manquent cruellement, mais ce défaut est heureusement compensé par des musiques médiévales réussies. L'interface employée est calquée sur celle des jeux LucasArts : une fenêtre graphique, des icônes "verbes" pour les actions et des icônes "graphiques" pour les objets. Simple, mais efficace. Enfin, signalons que Inherit the Earth n'est pas et ne sera jamais en français. Tenez vous le pour dit.

3D Isométrique

Dans la représentation de la 3D classique, telle que nous la montre la photographie ou le dessin depuis la Renaissance, les perspectives suivent toutes une même ligne de fuite pour se concentrer vers un unique point, le point de fuite. En 3D isométrique, la perspective suit un angle de 45° et il n'existe pas de point de fuite.

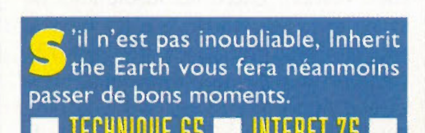


Univers original
Action variée
Interface facile d'emploi
Musique médiévale

—

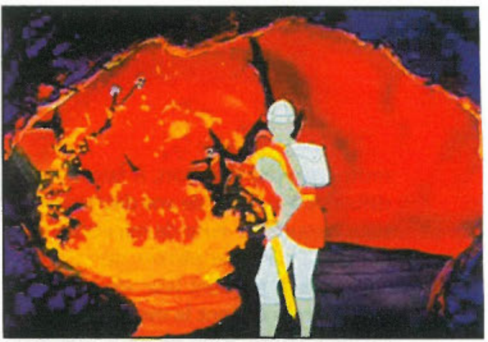
Bruitages sommaires
Tout est en anglais

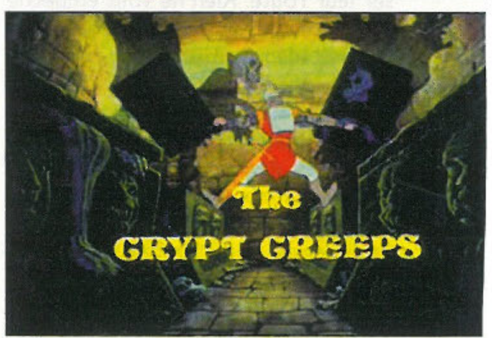
S'il n'est pas inoubliable, Inherit the Earth vous fera néanmoins passer de bons moments.











Dragon's Lair

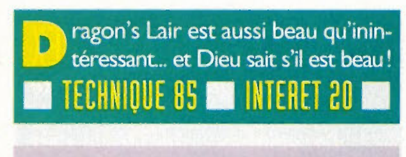
CD-I

Encore lui !

LORD CASQUE NOIR

Cette version n'est que la 7e adaptation du jeu d'arcade du même nom. Après la 3DO, c'est donc au tour du CD-I de profiter de l'un des softs les plus beaux et les plus inintéressants du monde. Vous dirigez un personnage dans un dessin animé interactif. C'est beau à mourir, mais l'on s'y ennuie en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire. À voir mais pas à avoir.

Dragon's Lair est aussi beau qu'inintéressant... et Dieu sait s'il est beau !





La qualité du dessin animé en FMV

—

La maniabilité
L'intérêt

CD-I

EDITEUR : Philips
DISTRIBUTEUR : Philips
TÉLÉPHONE : (1) 47.28.51.00
NOTICE : VF
NB DE JOUEUR : 1
DISPO SUR : tous les standards.
TESTÉ DANS : Joy N° 5, 45, 50.
Nécessite une cartouche FMV

JESSICO

JEUX ST / AG

ALIEN 3	210
ARCADE POOL	120
ARMOUR GEDDON 2	150
ASSASSIN SPEC. EDIT.	119
BANSHEE AG1200	190
BENEATH A STEEL SKY	279
BENEFACTOR	NC
BRIAN THE LION	159
CAMPAIGN II	259
CANNON FODDER ... 239	239
CHUCK ROCK 2	179
CIVILISATION AG1200	289
COMBAT CLASSICS 2	219
DARKMERE	205
DOGFIGHT ... 219	219
ELFMANIA	199
F1 GRAND PRIX ... 229	229
FIFA SOCCER	NC
FOX COLLECT. 3 ... 279	279
FUN RADIO 4 ... 263	263
GENESIA	213
GUNSHIP 2000	223
HEIMDALL 2	235
HEIMDALL 2 AG1200	231
ISHAR 2 AG1200	229
ISHAR 3 ... 263	263
IMPOSSIBLE MISSION	305
IMPOSSIBLE MISSION AG1200	305
JURASSIC PARK AG1200	190
K240	231
KICK OFF 3	228
KICK OFF 3 A1200	263
KING QUEST 6	231
KING QUEST 6 AG1200	NC
LAST ACTION HERO	NC
LEIS. SUIT LARRY2 ... 139	139
LORDS OF POWER	292
MAGIC BOY ... 206	206
MANCHESTER UNITED	190
MONKEY ISLAND ... 169	169
MONKEY ISLAND 2	319
MR NUTZ	194
MR NUTZ AG1200	NC
ROBINSON REQUIEM ... NC	NC
ROB. REQUIEM A1200	NC
SABRE TEAM AG1200	NC
SETTLERS VF	275
SIERRA SOCCER	174
SKIDMARKS	199
THEME PARK AG1200	NC
THUNDER HAWK	119
TORNADO	285
TORNADO A1200 DD	285
TWILIGHT 2000	NC
WING COM. AG1200	289
WORLD CUP USA 94	190
WORLD CUP YEARS 94 COMP.	263
ZOOL 2	177

UTILITAIRES AMIGA

DELUXE MUSIC 2.0	785
DELUXE PAINT IV	695
DIRECTORY OPUS	719
DISCOSCOPIE PRO	349
EXCELLENCE 3.0	499
HOME MUSIC KIT	499
HOME OFFICE KIT DELUXE	599
KINDWORDS 3.0	439
MAXIPLAN PLUS 4.0	399

JEUX PC

ACES OF DEEP	NC
AL QADIM	331
BENEATH A STEEL SKY VF	276
BETRAYAL AT KRONDOR	269
BLOODNET	276
CANNON FODDER	255
CIVILISATION WIN	265
COLONIZATION	NC
DAEMON'S GATE	224
DARKMERE	255
DELTA V	NC
DOOM 1ER EPISODE	65
DOOM 2	NC
DUNGEON HACK	285
F1 MICROPROSE GP	270
F15 STRIKE EAGLE 2	169
F19 STEALTH FIGHTER	169
FANTASTIC WORLD	239
FIFA SOCCER	290
FIGHTER WING	NC
FUN RADIO 4	292
GABRIEL KNIGHT VF	249
HEIMDALL 2	286
INDY CAR RACING	255
INDY CAR DATA 1 OU 2	NC
INFERNO	NC
ISHAR 3	263
KING QUEST 6 VF	295
KINGS OF AVENTURES	299
KYRANDIA 2	291
LANDS OF LORE	263
LEISURE SUIT LARRY 1	129
LEISURE SUIT LARRY 6 VF	269
LORDS OF POWER	350
MANCHESTER UNITED	200
MONKEY ISLAND 2	329
OVERLORD	NC
RISE OF ROBOTS	NC
RISE OF ROB. SVGA	NC
ROBINSON REQUIEM	290
SAM & MAX VF	309
SEAWOLF	330
SIM CITY 2000 VF	238
SPACE LEGENDS	239
STONE KEEP	NC
SUBWAR 2050	249
SUBWAR 2050 DATA	310
SUPER SKI 2	129
SUPER SKI 3	260
STAR CRUSADER	NC
SYSTEM SHOCK	NC
TETRIS GOLD	NC
THEME PARK	317
THE SETTLERS VF	349
THUNDER HAWK	129
TIE FIGHTER	350
TIM 2	NC
U.F.O.	285
ULTIMA 8 VF	326
ULT. 8 LOST VALE	NC
X WING	315
X WING IMPERIAL PURSUIT	170
X WING B WING	199
WING COM. ARMADA	NC
WINGS OF GLORY	NC
WIZARDRY 7	NC
WORLD CUP USA 94	225
WORLD CUP YEARS 94	307
WORLDS OF LEGEND	249

JESSICO, C'EST TOUJOURS DES PRODUITS ST, CPC, MAIS SURTOUT, A PARTIR DE CETTE RENTREE, C'EST UN MAGASIN A NICE AU 130 BLD DE LA MADELEINE (LIGNE 3, ARRET BLANCHISSERIE)

CD ROM

LECT DBL VIT PANA.	1200
BATTLE ISLE 2	375
BENEATH A STELL SKY	385
BETRAYAL AT KRONDOR	255
CASTLE 2 ENHANCED	NC
CIVILISATION+RAIL ROAD TYC	215
D-DAY	343
DELTA V	NC
DRAGON LORE	NC
DRAGONSPHERE	237
F1 GP+MICROPROSE GOLF	215
FIFA	NC
FIGHTER WING	NC
FLYING NIGHTMARES	NC
FORTRESS OF DR RADIAKI	NC
GABRIEL KNIGHT VF	305
GUNSHIP 2000+DATA	215
HEIMDALL 2 VF	277
KING QUEST 6	237
KYRANDIA 2	345
LEISURE SUIT LARRY 6	300
LORD OF RINGS	339
MAD DOG MC CREE 2	379
MANCHESTER UNITED	185
MYST	431
OUTPOST	305
PACIFIC STRIKE	NC
RISE OF THE ROBOTS	NC
SAGA OF ACE VF	330
SAM & MAX VF	336
SEAWOLF	370
SIM CITY 2000 VF	NC
STAR LORD	297
STONE KEEP	NC
SUBWAR 2050+DATA	309
THE 11TH HOUR	NC
THEME PARK	370
THE PSYCHOTRON	NC
UFO	252
ULTIMA 8	385
UNDER A KILLING MOON	NC
WING COM. LUXE 1&2	NC
WINGS OF GLORY	NC

CONSOLE CD32 + 4 JEUX 1690 F

CD 32

CONSOLE +2 JEUX	1490
JOYPAD PRO CD32	185
SOURIS CD32	155
FILMS FMV	180
CONCERTS FMV	146
ALIEN BREED / QWACK	195
BANSHEE	232
BATTLE TOADS	200
BRIAN THE LION	203
BRUTAL SPORT FOOT	189
CANNON FODDER	256
CHUCK ROCK 2	219
DANGEROUS STREETS + WING COMMANDER	345
DEFENDER OF THE CROWN	NC
FRONTIER ELITE 2	225
GUNSHIP 2000	215
HEIMDALL 2	271
INFERNO	249
INT. SENSIBLE SOCCER	NC
KICK OFF 3	290
LITIL DIVIL	249
MANCHESTER UNITED	220
MICROCOSM	289
PROJECT X / F17	195
QUICK	243
SABRE TEAM	NC
STRIKER	224
UFO	NC
ULTIMATE BODY BLOWS	220

ACCESSOIRES

AMIGA & ST

EXT. 512K AG 500	229
EXT. 512 K + H	289
EXT. 1 MO AG 500+	399
EXT. 1 MO AG 500	450
EXT. 1 MO AG600	429
EXT. 1 MO AG 600+H	499
EXT. 1,5 MO AG 500	799
LECT. INT. AG 500	469
LECT. INT. 600/1200	589
LECTEUR EXTERNE 3,5"	549
ALIMENTATION AG	349
INTERFACE MIDI 3+1	299
CRAYON OPTIQUE	299
DOUBLEUR BUS MK3	159
SOURIS	155
ADAPTATEUR 4 JOY	95
KONIX SPEEDKING	95
KONIX SPEEDKING AUTO	100
KONIX NAVIGATOR	115
QJ SUPERBOARD	135
QJ MEGASTAR	225
QJ TOPSTAR	199

PC

DISQUE DUR 250 MO	1355
DISQUE DUR 420 MO	1775
SCAN. COUL. 400DPI	1985
ENCEINTES 25W	385
ENCEINTES 80W	710
S. BLASTER PRO	611
S. BLASTER 16 ASP MCD	1379
S. BLASTER AWE 32	2205
QJ TOPSTAR	259
JOYPAD 4 BOUTONS	139
THRUSTMASTER STICK	589
THRUSMASTER GAZ	969
SOURIS 3 BOUTONS	70

DIVERS

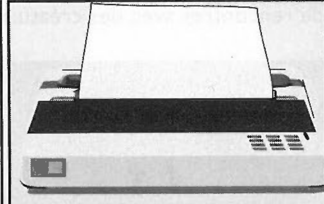
DISK 3.5" DF DD	30
DISK 3.5" DF HD	35
DISK 3.5" HD PREF. PC	35
ETIQUETTES 3.5" X100	50
BOITIER 50 DISK	59
MICRO KIT NETTOYAGE	99

LECTCD MITSUMI DV	1000 F
BOITE RANGEMENT CD	79 F
AMIGA 1200	2190 F
EXT. 4MO A1200+HORL	1990 F
LOT 2 JOYSTICKS PC ou AG	110 F
STREAMER PC 250 MO	1460 F

ACTION REPLAY PC V 2.0 569 F

CD ADULTES

ASIANDREAM GIRLS	129
BUSTEN 1	158
BUSTEN 2	158
BUSTY BABES	295
COLLECTION PRIVEE 1 VF	158
COLLECTION PRIVEE 2 VF	200
COLLECTION PRIVEE 3 VF	158
DEBBIE DOES DALLAS	300
DEVIL IN MISS JONES	300
DREAM GIRL X	349
GIRLS IN VIVID 1	177
GIRLS IN VIVID 2	177
RAQUEL RELEASED	150
ROPE & CHAINS	129
SEXUAL EXCTASY	150
SINFULLY YOURS	262
SURFER GIRLS	255
TRACY I LOVE YOU	220
WACS	255



IMPRIMANTE STAR LC 100 COULEUR 1490 F

(CABLE FOURNI POUR AG, ST, PC)

PLUS PERFORMANT, PLUS RAPIDE, PLUS SIMPLE, PLUS DE VIES, De quoi épater votre PC et s'éclater sur tous les jeux.

Sans oublier la Cartouche Classique MK III sur Amiga

ACTION REPLAY MK3

AG 500/500+	499
AG 1500/2000	599

DISQUE DUR EXT. AG 600 / 1200

Seagate 200 Mo+Overdrive	2135 F
Seagate 420 Mo+Overdrive	2635 F
FILTRE ECRAN 14" LUXE	599 F
PACK 5 CD MEDIASHARE	290 F

+ de 500 MegaOctets de Sharewares

KIT MULTIMEDIA 2025 F

CDROM PAN. DV 562B+Pro Sonic 16 +Enceintes+Mega Race+Land of Lore

PRIX MODIFIABLES SANS PREAVIS, DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

☎ 93.97.22.00 * MINITEL 3615 JESSICO

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

TITRES	Qte	PRIX	MONTANT
		S/ TOTAL	
		PORT	
		TOTAL	

PORT :

LOGICIEL JEUX	30 F
IMPRIMANTES + CONSOLES	60 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES	30 F
ORDINATEUR	100 F
DOM TOM + ETRANGER	60 F

ETRANGER, PAIEMENT: MANDAT INTERNATIONAL ou CARTE BANCAIRE

Expédition : Collissimo

02/09

☐ Je joins un chèque ou mandat lettre
☐ Je paie à réception au facteur + 35 F
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB

date d'expiration.....

NOM..... PRENOM.....

N° ET RUE.....

VILLE..... CODE POSTAL

FAX : 93.97.07.00

SIGNATURE OBLIGATOIRE

ordinateur

téléphone

Universe

A500/A600

Des avis partagés !

Chic, les jeux d'aventure reviennent maintenant régulièrement sur Amiga ! Dernier exemple en date : Universe illustre fort bien ce que l'on peut réaliser sur cette machine.

A500/A600

EDITEUR : CORE DESIGN
DISTRIBUTEUR : Virgin (1) 53.68.10.10
NOTICE : VF
NBRE DE JOUEURS : 1
Prévu sur : PC

Malgré ces six disquettes, on ne peut installer Universe sur disque dur. Quand les éditeurs comprendront-ils que la survie de l'Amiga passe obligatoirement par ce support ? Allez, je me calme avant que Core ne m'use.

+

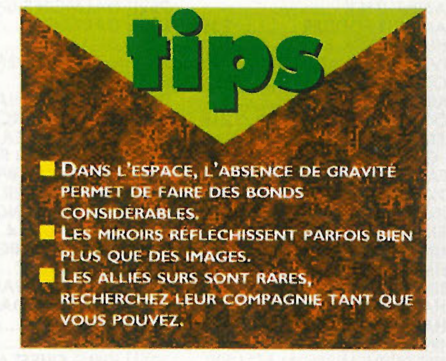
L'interface, un modèle du genre. Les animations de Boris. L'humour farfelu, frôlant parfois l'esprit des maîtres, les Monty Python.

−

Le graphisme est un peu grossier, d'un goût bizarre.

PINKY

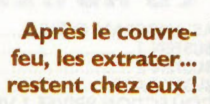
On ne peut pas vraiment dire que Core Design se soit foulé sur le plan du scénario ! Universe vous compte en effet l'histoire d'un adolescent nommé Boris, qui, en visite chez son oncle, va commettre une indélicatesse qui va lui coûter cher. En se promenant dans le laboratoire de son scientifique d'oncle, il essaie une machine bizarroïde et se voit projeté aussitôt dans une dimension parallèle.
Alors là, le coup du gars perdu dans un monde inconnu, depuis "Another World" jusqu'à "Simon the Sorcerer" en passant par "Curse of Enchantia" (déjà chez Core, tsst, tsst...), ils nous l'auront tous fait.
La méthode a cependant du bon, puisqu'elle autorise, pour les concepteurs du jeu, les délires les plus fous. On ne s'en est bien évidemment pas privé ici, et les évolutions du héros dans cette aventure "pointe et clique" à la Lucas Arts seront parsemées de rencontres avec des créatures plus étranges les unes que les autres.
L'interface, puisque l'on aborde le sujet, est d'une simplicité extrême, un panel d'icônes au bas de l'écran vous autorisant toutes les actions possibles et imaginables : "insérer", "combiner", "pousser/tirer" ou plus simplement "utiliser sur" sont autant d'actions possibles pour effectuer le même geste, et il en résulte une plus grande impression de liberté ! En ce qui concerne l'aspect technique d'Universe, les avis sont bien souvent partagés. Certes, il n'y a rien à reprocher à l'animation du soft. Boris vous surprendra au fil du jeu par la multiplicité des animations dont il bénéficie. Vous le verrez ainsi courir, sauter, escalader, ramper et faire bien d'autres choses encore. De surcroît, en dépit des quelques animations qui parsèment les décors d'Universe, les déplacements du héros restent fluides et d'une vivacité honorable, même sur un modeste A500.
Ce n'est donc pas dans ce domaine que le logiciel est controversé, mais plutôt dans celui du graphisme. Officiellement, Core revendique 256 couleurs à l'écran pour Universe, ce qui constitue une grande première pour les Amiga privés de la puce "AGA". Mais pour certains, le trait grossier et les décalages entre les teintes exploitées rendent le jeu d'un esthétisme tout à fait "à vomir". À vous de faire votre propre opinion d'après les photos d'écrans !



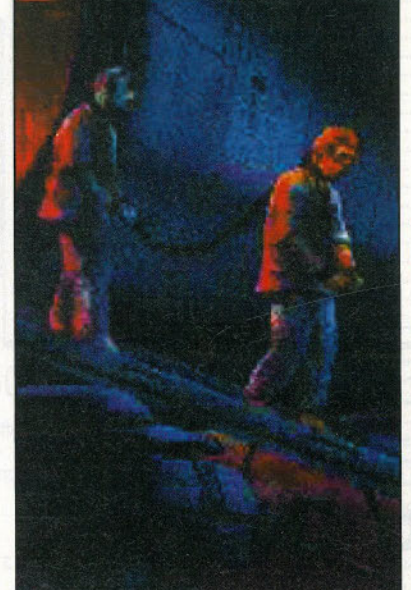
Si le graphisme d'Universe ne vous rebute pas, foncez, vous trouverez là un jeu d'aventure guère facile mais très drôle, avec de délicieux accents typiquement British.

TECHNIQUE 85 ■ INTERET 72





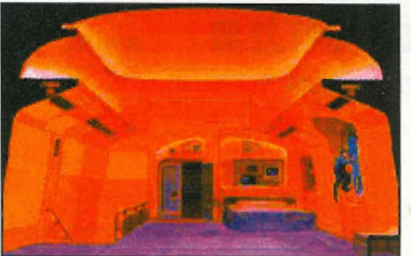
Après le couvre-feu, les extrater... restent chez eux !





Si vous ne voulez pas finir comme ça, va falloir vous creuser les méninges !





CHATEAU DE VINCENNES

M — PORTE DE VINCENNES — PERIPHERIQUE — PARIS

4 avenue de Paris — RER

4, avenue de Paris
94300 Vincennes



Tél. : 16 (1) 43 65 02 02
Fax : 16 (1) 43 65 43 46

Un grand nombre de titres disponibles en stock! n'hésitez pas , demandez nous !

TOUTES LES NOUVEAUTES A DES PRIX EXTRA-TERRESTRES

LECTEURS DE CD-ROM

MITSUMI DOUBLE VITESSE	850 FTTC
TOSHIBA 340 1 B (SCSI)	1 890 FTTC
NEC (TRIPLE VITESSE) 3 X1 (SCSI)	3 572 FTTC
NEC (TRIPLE VITESSE) 3 XE (SCSI)	4 494 FTTC
PANASONIC 562 B + 3 CD JEUX	1 680 FTTC
TOSHIBA PORTABLE	2 541 FTTC
PIONNEER DRU104X (QUADRUPLE VITESSE SCSI)	5 040 FTTC
PIONNEER DRU104X (QUADRUPLE VITESSE SCSI) EXTERNE	5 918 FTTC

CARTES SONORES

MEDIAVISION PRO SONIC	590 FTTC
MEDIAVISION PRO SONIC SCSI	690 FTTC
SOUND BLASTER 16 VALUE	800 FTTC
SOUND BLASTER A W 32	1 970 FTTC
SOUND BLASTER 16 MCD	1 090 FTTC
SOUND BLASTER 16 ASP	1 390FTTC
SOUND BLASTER 16 SCSI	1 251FTTC
KIT CD PUISSANCE 16	2 360 FTTC
PACK EDUTAINEMENT CD 16	3 600 FTTC
PACK DIGITAL EDGE 3X	5 244 FTTC

PERIPHERIQUES AMIGA

EXT 1 MO 500 +	439 FTTC
1 MO + CLOCK C/A 600	499 FTTC
512 + CLOCK C/A 500	276 FTTC
512 SANS CLOCK C/A 500	219 FTTC

GAMME ACCESSOIRES

KONIC PC	139 FTTC
QUICKSHOT QS 123	99 FTTC
FLIGHTSTICK	329 FTTC
FLIGHTSTICK PRO	479 FTTC
JETSTICK	249 FTTC
SOURIS 400 DPI (3BOUTONS)	99 FTTC
MEGABOARD C/A 500 479 EXT 4 MO + EMPL COPRO C/AI 200	1 949 FTTC
DRIVE EXTERNE C/A	485 FTTC

PC 3»1/2 TOP 15

BATTLE ISLE II	333 FTTC
COLONIZATION	NC
DELTA V	319 FTTC
FIGHTER WING	NC
HOCUS POCUS	NC
LOST VALE ULTIMA VIII	NC
OVERFORD	NC
PINBALL FANTAISIE II	NC
RAPTOR	NC
SIM CITY 2000	289 FTTC
STONEKEEP	NC
THE SETTLERS	369 FTTC
THEME PARK	317 FTTC
1942 PACIFIC AIR WOLF	306 FTTC
AL QADIM	**349 FTTC**
ALONE IN THE DARK II	349 FTTC
BENEATH OF STEEL SKY	279 FTTC
BLOODNET	276 FTTC
CANNON FODDER	**289 FTTC**
CORRIDOR 7	NC
DAY OF THE TENTACLE	340 FTTC
DOOM	119 FTTC
DUNE II	269 FTTC
F14 FLEET DEFENDER	299 FTTC
FIFA SOCCER	**279 FTTC**
FLIGHT SIMULATOR V	329 FTTC
GABRIEL KNIGHT	249 FTTC
GENESIA	290 FTTC
GOAL	290 FTTC
GOBLINS III	289 FTTC
HALLOWEEN HARRY	NC
HEIMDALL II	**289 FTTC**
INDY CAR RACING	289 FTTC
ISHAR III	280 FTTC
KING QUEST VI	320 FTTC
KYRANDIA II	299 FTTC
LEISURE LARRY VI	330 FTTC
MORTAL KOMBAT	250 FTTC
PACIFIC STRIKE	329 FTTC
POLICE QUEST IV	299 FTTC
RAVENLOFT	339 FTTC
REUNION	NC
ROBINSON REQUIEM	299 FTTC
SEAWOLF	339 FTTC
SUPER SKI III	259 FTTC
THE FIGHTER	279 FTTC
ULTIMA VIII	326 FTTC
VROOM MULTIPLAYER	250 FTTC
WINGS OF GLORY	NC
WORLD CUP USA 94	245 FTTC
X-WING	330 FTTC

EDUCATIFS ET LOISIRS

GAMME COMPLETE COCKTEL	
ADIBOU DE LA MATERNELLE AU CP (CD/3,5)	249 A 429 FTTC
ADI ECOLE DU CE1 AU CM2	249 A 299 FTTC
ADI COLLEGE DE LA 6EME A LA 3EME	249 A 299 FTTC
ANGLAIS EN 90 LECONS - TOME 1	495 FTTC
ANGLAIS EN 90 LECONS - TOME 2	495 FTTC
PC GLOBE 5.08	329 FTTC
PC CORPS HUMAIN	529 FTTC
PC UNIVERS	489 FTTC
PC CHIMIE	489 FTTC
PC BEBE	329 FTTC
PC ORDINATEUR	489 FTTC
PC ESPACE	579 FTTC
PC ASROLOGIE	489 FTTC
WORLD ATLAS	599 FTTC
PARIS	199 FTTC
NEW YORK	199 FTTC
OLAF L'OURS	199 FTTC
WORLD WAR 5	299 FTTC
AINSI VIENT LA VIE	399 FTTC

CD DE CHARME (ADULTE)

FRAT GIRLS OF DOUBLE	254 FTTC
LUSTY LADIES	110 FTTC
MAIN STREET USA	250 FTTC
ROPE & CHAINS	110 FTTC
SEXUAL OBSESSION	250 FTTC
SEXUAL EXTASY	135 FTTC
SURFER GIRLS	254 FTTC
RAQUEL RELASED	160 FTTC
CALIFORNIA CALENDER	251 FTTC
GIRLS, GIRLS, GIRLS	262 FTTC
CALIFORNIA DAYDREAM	256 FTTC
DEVIL IN MISS JONES	300 FTTC
COLLECTION PRIVÉE V1	160 FTTC
COLLECTION PRIVÉE V2	200 FTTC
COLLECTION PRIVÉE V3	160 FTTC
HIDDEN OBSESSIONS	434 FTTC
HIGHT VOLULES NUDES	240 FTTC
101 SEX POSITIONS V1	330 FTTC
101 SEX POSITIONS V2	330 FTTC
BUSTY BABES	295 FTTC
EXPOSE	260 FTTC
GIRLS IN VIVID 1	362 FTTC
KAMA SUTRA	314 FTTC
MYSTIC OF ORIENT	314 FTTC
SOUTHERN BEAUTIES	310 FTTC
WOMEN OF VENUS	200 FTTC
TREASURE CHEST	230 FTTC
ASIAN DREAM GIRL 2	160 FTTC
ENDANGERED	254 FTTC
FRAT GIRLS OF DOUBLE	254 FTTC
SWEET CHEEKS	110 FTTC
WACS	254 FTTC
CAMP DOUBLE	275 FTTC

CD-ROM TOP 15

ARMORED FIST	NC
BATTLE ISLE II	389 FTTC
BENEATH A STEAL SKY	349 FTTC
DRAGON'S LOVE	NC
FIGHTER WING	NC
FORTRESS OF DR RADIAKI	NC
GREAT NAVAL BATTLE II	289 FTTC
HEIMDALL II	279 FTTC
INLEMO	NC
MYST	499 FTTC
OUT POST	339 FTTC
PLANETE FOOT	NC
PSYCHOTRON	NC
STONE KEEP	NC
THE 11TH HOUR	468 FTTC
THEME PARK	385 FTTC
AL QUADIM	**390 FTTC**
LANDS OF LOVE	**329 FTTC**
MEGARACE	**249 FTTC**
RISE OF THE ROBOT	**NC**
TIX	**329 FTTC**
10TH ANNIVERSARY	289 FTTC
7 GUEST + DUNE	NC
AEGIS	390 FTTC
BETRAYAL OF KRONDOR	320 FTTC
BLOODNET	349 FTTC
CONSPIRACY	349 FTTC
CRITICAL PATH	389 FTTC
GABRIEL KNIGHT	299 FTTC
HAND OF FATE	299 FTTC
HELL CAB	499 FTTC
INCA II	349 FTTC
IRON HELIX	259 FTTC
JUNGLE STRIKE	299 FTTC
KING QUEST VI	290 FTTC
LARRY VI	339 FTTC
LEMMINGS 1 & 2	239 FTTC
LORD OF THE RING	379 FTTC
MICROCOSM	369 FTTC
PHANTASMAGORIA	339 FTTC
POLICE QUEST IV	339 FTTC
QUANTUM GATE	417 FTTC
RAVENLOFT	389 FTTC
REBEL ASSAULT	349 FTTC
RETURN TO ZORK	329 FTTC
SPACE HULK	395 FTTC
STRIKE COMMANDER	369 FTTC
SUBWAR 2050	349 FTTC
SYNDICATE PLUS	319 FTTC
THE HORDE	468 FTTC
UFO	305 FTTC
ULTIMA VIII	419 FTTC
UNDER AND KILLING MOON	NC
WHO SHOT J. ROCK	399 FTTC

■ Tous nos jeux sont en français ou livrés avec la notice d'installation en français ■

BON DE COMMANDE à retourner à **PLANETE GAMES** 4, Avenue de Paris - 94300 VINCENNES - Tél. : 16 (1) 43 65 02 02 - Fax : 16 (1) 43 65 43 46

NOM : .... PRENOM : ....
ADRESSE : ....
CODE POSTAL : .... VILLE : ....
TEL : .... DATE DE NAISSANCE ....
ORDINATEURS UTILISÉS : ....

CD	DISQ.	NOMS	PRIX TTC
		PORT/CONTRE REMBOURSEMENT	
		TOTAL TTC	

Ci-joint à l'ordre de **PLANETE GAMES** □ Chèque bancaire ou □ postal de.............. FTTC Signature obligatoire (Parents pour les mineurs):

LA LISTE DES PRIX N'EST PAS EXHAUSTIVE, VEUILLEZ NOUS CONTACTER POUR TOUT AUTRE PRODUIT. □ PC □ MAC

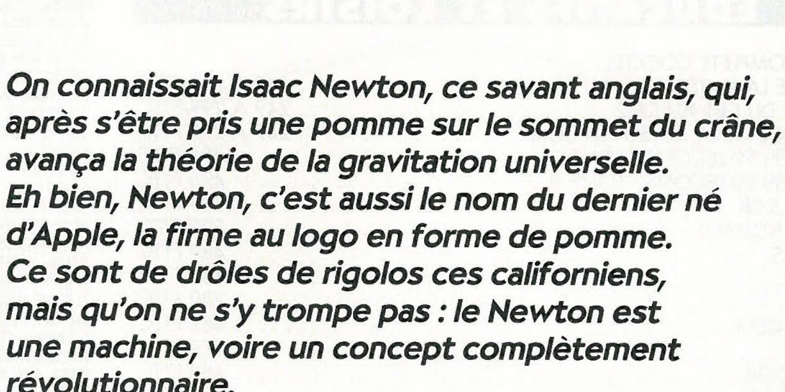
Conditions d'achats : toutes vos commandes par téléphone, courrier, télécopie vous seront livrées sous 72h suivant votre réglement (chèque bancaire ou postal et mandat). Les frais d'expédition sont facturés Port 30 FTTC jusqu'à 5 CD (Colissimo) - Contre remboursement 35 FTTC - Lecteur de CD 60 FTTC - + Carte Son 99 FTTC -. Toute réclamation devra nous être adressée dans les 8 jours suivant la livraison. Les prix indiqués sont ceux de la date de parution sauf erreur ou omission typographiques. Enlèvement possible dans nos locaux.

■ VENTE PAR CORRESPONDANCE ■ LIVRAISON CHRONO 48/72H COLISSIMO ■

Assistance Numérique

Newton, l'invasion des PDA.





On connaissait Isaac Newton, ce savant anglais, qui, après s'être pris une pomme sur le sommet du crâne, avança la théorie de la gravitation universelle. Eh bien, Newton, c'est aussi le nom du dernier né d'Apple, la firme au logo en forme de pomme. Ce sont de drôles de rigolos ces californiens, mais qu'on ne s'y trompe pas : le Newton est une machine, voire un concept complètement révolutionnaire.

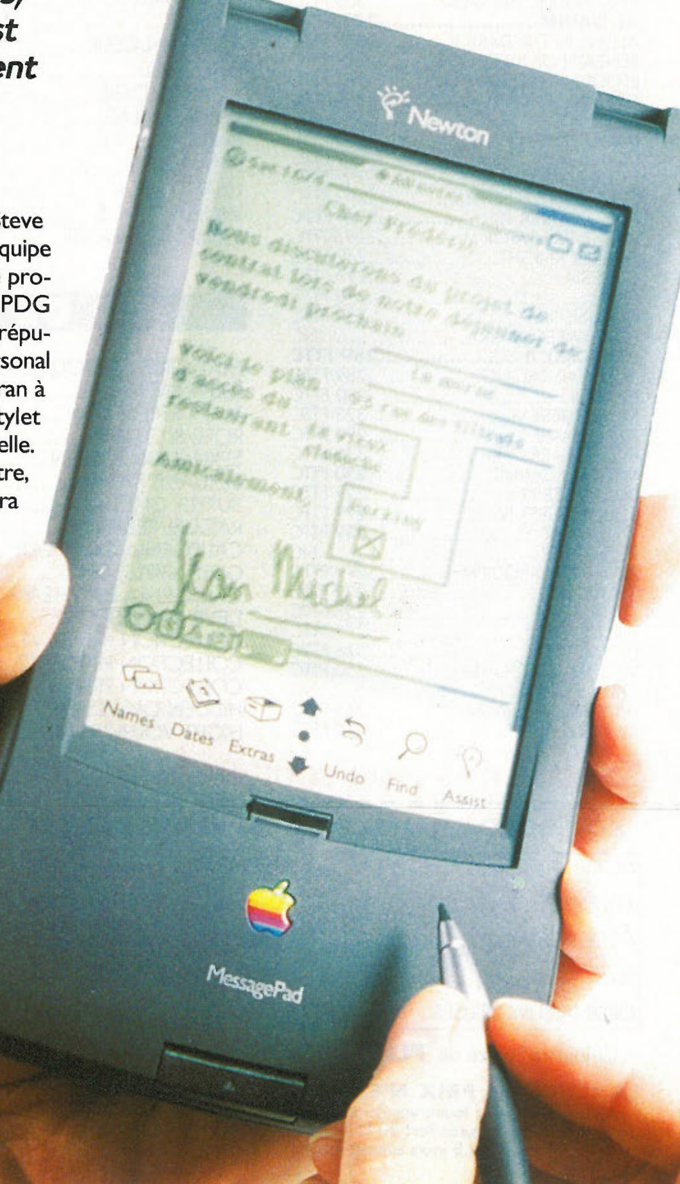
FICHE TECHNIQUE

Microprocesseur ARM 610 cadencé à 20 MHz (architecture RISC)
Écran LCD à matrice passive de 320 X 240 pixels
4 Mo de ROM contenant le système
1 Mo de RAM + 2 Mo additionnels sur carte PCMCIA fournie en standard
Port série : Local Talk
Adaptateur : infrarouge bi-directionnel
Alimentation : 4 piles AA (autonomie de 100 heures) + une pile au lithium, batteries et adaptateur secteur en option.
Prix : 5 490 F.
Fax-modem : 1 290 F.
Logiciels : entre 290 et 990 F.

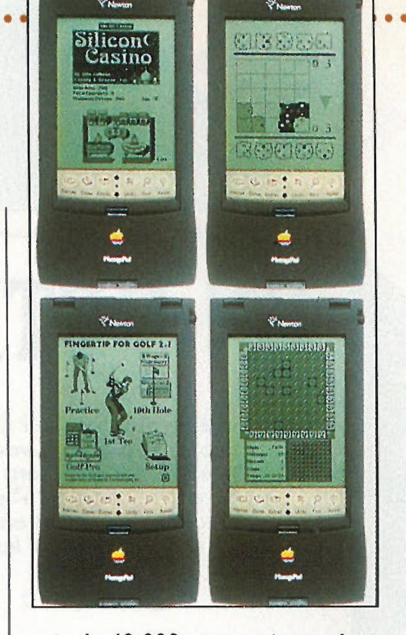
Petit retour en arrière. En 1987, un ingénieur d'Apple, Steve Sakoman, et le Français Jean-Louis Gassée, créent une équipe dédiée au développement d'une nouvelle génération de produits "nomades". En janvier 1992, John Sculley, alors PDG d'Apple, peut annoncer le concept qui doit relancer la réputation d'innovation de sa société. Le terme de PDA (Personal Digital Assistant) est né. Les PDA seront dotés d'un écran à cristaux liquides et l'interface se fera au moyen d'un stylet sans fil. Au rebut les claviers et souris de l'"informatique traditionnelle. Mieux, l'assistant numérique saura reconnaître l'écriture de son maître, pourra s'adapter à ses habitudes pour mieux le seconder et devra être capable de communiquer avec l'extérieur. Le concept marketing fait mouche et la concurrence annonce la commercialisation de produits similaires. Le lancement en août 1993 sur le marché américain du Newton Message Pad reçoit pourtant un accueil plutôt mitigé. La reconnaissance de l'écriture s'avère un peu erratique, la capacité mémoire trop faible et le prix trop élevé. Aujourd'hui, le Newton débarque au pays de la baguette, relooké et entièrement francisé : Joystick l'a même testé.

L'ARDOISE MAGIQUE

20,2 cm de long sur 10,6 cm de large, 3 cm d'épaisseur pour un poids de 580 grammes, le chantre de l'informatique nomade ne conteste pas sa réputation de portabilité. Bon, c'est un peu grand pour aller dans la poche, mais plus petit, je ne vois pas où aurait tenu l'écran. J'empoigne la bête revêtue d'une livrée gris anthracite à la super texture







quasi caoutchouteuse. Elle tient bien dans la main. Le capot protecteur se rabat à l'arrière de l'appareil comme pour un bloc-notes papier. La signification des principaux icônes de l'interface est sérigraphiée à l'envers du capot, ce qui est bien pratique. J'enclenche le bouton de démarrage, et après affichage du logo, le Newton est prêt à fonctionner. Très impressionnant : on est loin des temps de boot d'un PC ou même d'un Mac. Petit mais musclé, le gaillard ! L'affichage à cristaux liquides est très fin, et pour cause : c'est du 320 X 240 pixels. Côté lisibilité, c'est hélas limite. La vitre qui protège l'écran est beaucoup trop réfléchissante, et j'ai l'impression de m'admirer dans un miroir. Évidemment, pour des raisons d'autonomie, j'imagine qu'ils n'ont pas pu le rétro-éclairer. L'écran affiche la date en haut à gauche et des lignes comme sur un cahier. Des icônes sont disposées un peu partout. Je cherche fébrilement le stylet sans lequel toute communication avec l'engin est impossible. Ah, voilà, il est rangé sur le côté. Une pression au bon endroit, et un stylo télescopique au look futuriste s'extrait de son logement avec un "schlac!" réjouissant. Waou ! ça commence à me plaire ! Je passe bien dix secondes à réfléchir pour trouver un truc intelligent à écrire. Voilà, je gribouille sur la vitre "Bonjour Newton". Deux secondes passent, et les deux mots typographiés remplacent mon écriture manuscrite. Je sens que le courant passe bien entre le nain électronique et moi-même.

UN PETIT MALIN

D'emblée, on sent la griffe d'Apple dans la puissance et la simplicité de l'interface. J'ai quasiment pas lu la doc, et encore est-elle très succinte. On peut activer la reconnaissance de caractères et même la reconnaissance de formes au moyen de deux icônes en bas à gauche de l'écran. Reconnaissance de forme ? Eh oui ! le Newton peut être utilisé pour dessiner des croquis, et la vectorisation remplace les "patatoïdes" difformes que j'ai tracés par de beaux cercles bien réguliers. À l'inverse, on peut aussi tout désactiver et s'en servir comme d'une ardoise électronique. J'ai entre les mains le télécran le plus cher du monde ! Pour effacer un mot ou un dessin, il suffit de le raturer et l'importun disparaît dans un nuage de fumée (à l'écran) avec un bruitage évocateur. Et rewaou ! Pour effectuer une sélection, il suffit de laisser enfoncée la pointe du stylet une seconde, puis d'entourer la zone désirée. On peut ensuite déplacer la sélection de la pointe du stylet et, pour les dessins, faire des changements d'échelle. La palme revient à la suppression d'une page entière. Devant mes yeux ébahis, la feuille se froisse en boule et est propulsée dans une petite poubelle qui apparaît pour la circonstance.

La qualité de l'interface alliée à la capacité de Newton d'"apprendre" les habitudes de son maître, permet des choses incroyables. Si j'écris "RDV Duchmol jeudi 15h00", Newton passe dans l'agenda et propose, pour le jeudi suivant, un rendez-vous avec Ernest Duchmol qu'il connaît bien puisque je l'ai saisi dans le répertoire. De la même manière, "appel Duchmol" donne lieu à la composition du numéro de téléphone de l'intéressé en fréquence vocale : il suffit d'approcher le combiné pour avoir la communication. Gadgets que tout cela, me direz vous. Oui, mais chaque fois que je fais un petit tour sous DOS, je me mets à aimer un peu plus les gadgets.

UNE MÉMOIRE D'ÉLÉPHANT

Apparemment, Apple a su corriger les erreurs de jeunesse puisque le nouveau Newton dispose en standard de 1 Mo de RAM et de 2 Mo de mémoire FLASH (RAM non volatile) sous forme d'une carte PCMCIA (Personal Computer Memory Card International Association). Le teckel numérique est livré avec une brochette d'applications : bloc-notes, agenda avec alarmes, répertoire, base de données, calculatrice, horloge planétaire, conversion de mesures, courrier électronique, gestionnaires de connexion au Mac ou au PC, d'impression et de fax. Grâce à la carte PCMCIA, on peut stocker, comme sur un disque dur, des programmes supplémentaires. Près d'une cinquantaine de logiciels en français seront disponibles d'ici la fin de l'année : émulateur Minitel, guides Michelin, programmes bureautiques, Berlitz 5 langues, et... des jeux (Mi6, Silicon Casino, Jigsaw Strategy et Cogito). Dans la plupart des applications, une icône en forme d'enveloppe permet d'accéder aux fonctions de communication : Imprimer, Faxer, Transférer, Poster. Un fax-modem externe, bientôt sous forme de carte PCMCIA, permet de raccorder le PDA au réseau téléphonique. On peut alors envoyer et recevoir des fax (avec mise en page automatique) ou du courrier électronique. Si deux Newton se rencontrent, le transmetteur infrarouge permet d'échanger des données, sans fil à la patte ! Avec de telles fonctionnalités, le Newton sera l'outil idéal des forces de ventes et autres agents itinérants.

> « J'ai entre les mains le télécran le plus cher du monde »

Vous l'aurez deviné, je suis tombé sous le charme du nabot électronique. Évidemment, tout n'est pas idyllique. La reconnaissance de caractères m'a à moitié rendu fou au début. En effet, la maîtrise de cette fonction passe par un apprentissage de part et d'autre. Newton apprend au fur et à mesure votre manière particulière de tracer les lettres. Et j'ai dû, de mon côté, réapprendre à écrire correctement, à une vitesse régulière et en espaçant les mots. Au prix de ces efforts, je trouve que le système fonctionne plutôt bien. Newton effectue une reconnaissance mot par mot, en s'appuyant sur un dictionnaire français de 40 000 mots qui peut être enrichi par l'utilisateur. Si ça ne suffit pas, on peut toujours faire apparaître un clavier pour saisir, par exemple, les noms propres.

Le plus gros reproche concerne le prix, trop élevé : 5 500 F TTC sans le fax-modem. C'est vrai que c'est un peu cher pour un super organizer. Mais quel plaisir de retrouver l'excitation des jours nouveaux comme à la sortie du premier Macintosh ! ■

NEWTON ET TOUS SES AMIS

Apple n'est pas seul à vouloir occuper le terrain nouveau des assistants numériques. Casio et Amstrad, pour ne citer qu'eux, proposent leur mouture de Jiminy Criquet électronique.

Le XL-7000 de Casio ne se prétend pas aussi "intelligent" que Newton, mais cela ne lui empêche pas de s'acquitter correctement de son rôle de super bloc-notes Hi-Tech. L'interface du XL-7000 a été conçue par Géoworks, qui ressort pour la circonstance son système Ensemble agrémenté d'un module de reconnaissance de caractères. Par contre, le Casio est dépourvu de fonctions de communication : si on peut le connecter à un ordinateur par liaison série, il n'offre ni gestion de fax, ni téléphonie. Commercialisé aux États-Unis aux environs de 6 000 F, il devrait apparaître sur le marché français dans une version grand public à un prix diminué de moitié.

Le Penpad PDA600 d'Amstrad a été le premier à apparaître sous les feux de la rampe. Fidèle à sa réputation de casser les prix, Amstrad le propose depuis juin 1993 à moins de 3 000 F et en a déjà vendu plus de dix mille exemplaires. Le Penpad s'ouvre comme un livre et se manipule, comme ses petits copains, grâce à un stylet. Par contre, la reconnaissance de l'écriture est franchement décevante et devrait en rebuter plus d'un. Pas de fonctions de communication pour l'instant, mais Amstrad annonce la disponibilité prochaine d'un fax-modem.

APPLE FRANCE : (1) 69 86 35 07





EN DÉTRESSE

Un problème dans un jeu ? Écrivez-nous, on publiera votre question. Si vous connaissez la réponse à une des questions ci-dessous, écrivez-nous aussi, en indiquant le n° de la question à laquelle vous répondez et on publiera votre réponse. Le mieux, c'est de faire les deux en même temps !

QUESTIONS

DOOM, ARENA THE ELDER SCROLLS [PC]

Je n'arrive pas à accéder au niveau secret dans DOOM version shareware. Il paraît que c'est dans la 3e zone de l'histoire, mais j'ai sondé systématiquement les murs sans trouver le passage secret qui doit y mener. Ce serait sympa, si quelqu'un m'expliquait comment faire. Dans ARENA, THE ELDER SCROLLS, depuis plusieurs semaines, je suis arrêté par une énigme, et les traductions en français du manuel ne m'aident pas beaucoup à répondre : «More beautiful than the face of your god, yet more wicked than a daemon's forcked tongue. Dead man, eat it all the time. Live men who eat it die slow». Une idée de la réponse ? Merci pour tous les renseignements que vous m'apporterez.

Réf. : N° 5201, Hervé Roland

ULTIMA UNDERWORLD II [PC]

Je suis coincé dans ULTIMA UNDERWORLD II. Comment faire pour atteindre les autres mondes ? Je n'ai pas tout compris à ces histoires de cristal magique. Je n'ai plus de monstre à tuer et je m'ennuie. Cher Joystick, aide-moi !

Réf. : N °5202, «Pookie» le fantôme

ALONE IN THE DARK 2 [PC]

Je ne trouve toujours pas le moyen d'ouvrir la porte secrète de la salle de billard au premier étage, après avoir mis la boule de billard dans le jeu chinois !? D'après la programmation du jeu, il y aurait 15 étages. Qui pourrait m'aider à les trouver ? D'avance, merci à tous, et que la force soit avec vous !

Réf. : N° 5203 Frédéric Abussan

PRIVATEER [PC]

Depuis quelques missions, je suis poursuivi par un vaisseau bizarre, probablement d'origine alienne, qui semble indestructible, car malgré mon Centurion équipé au top, je ne peux l'éclater. J'arrive bien à le semer, mais il finit toujours par me rattraper et réapparaît toujours pendant la réalisation des missions difficiles. Comment m'en débarrasser ? Je payerai 10 000 crédits galactiques à qui m'en débarrassera.

Réf. : N° 5204 Jean-Marc Spazec

LANDS OF LORE [PC]

Stop, aidez-moi ! Depuis trois semaines, je tourne en rond dans les mines d'Urbish. Impossible de trouver le truc pour ouvrir les deux portes du niveau moins 4. J'ai également

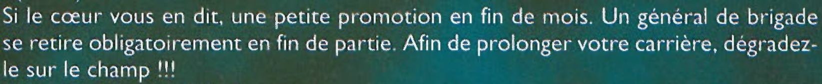
.../...

GUNSHIP 2000

Retrouvez toutes les informations concernant vos pilotes dans le fichier ROSTER.DAT:
Dans l'ordre hexadécimal, on retrouve :
1) Le nom du pilote : Yvan Skivol.
2) Ses médailles : 00-...-00-01-09-01-01 :
- 00 celles que vous n'avez pas encore,
- 09 désigne le nombre neuf de The Army Commendation Medal of Valor,
- le dernier 01 représente celle que l'on a en premier, celle de nouvel officier,
- l'avant-dernier 01 est la médaille posthume.
3) Le surnom : «l'Rabin des airs». À la suite des (00) suivant le surnom.
4) La première donnée est le niveau de difficulté du jeu, (01) étant le plus corsé, avis aux amateurs !!!
5) Sautez quatre données qui modifient votre portrait.
6) La suivante détermine le logo de l'armée : (0D) Airborne.
7) Les deux suivantes déterminent le grade de pilote aux atouts capitaux :
. (0105) WOC (Warrant Officer Candidate)
. (0201) CW2
. (0301) CW3
. (0501) 2Lt
. (0601) 1Lt
. (0701) Cpt
. (0800) Maj
. (0A05) Col
. (0B0A) BGén.

PC

Si le cœur vous en dit, une petite promotion en fin de mois. Un général de brigade se retire obligatoirement en fin de partie. Afin de prolonger votre carrière, dégradez-le sur le champ !!!



8) La suivante est celle du statut :
. (01) Active
. (02) Retired
.(03) MIA
.(04) KIA
«Si la mort t'a tué, elle dansera le KIA. Hey, comme il parle à sa sœur !!!»
9) Le score de la dernière partie : (7701) pour 375 points.
10) Le score de l'avant-dernière partie : (3D02) pour 573 points.
11) Le score total (6516) pour 5 733 points.
Remplacez ces données par (FFFF) et vous aurez les meilleurs scores. Attention, les scores sont inscrits plusieurs fois de suite. Vous serez à la tête d'une escadrille, seulement si vous êtes au moins 1 Lt. À la suite de vos scores, sont définis vos subalternes sous le format :
1) Nom
2) Médailles : 00-...-00-01-02-00-01 (médaille d'honneur, de valeur, posthume, d'officier à partir de 01).
3) Grade (0201) CW2, etc.
4) Visage, ex : (00C8) (0064) (002C) (1B01).

M. Falempin

CRACK !

Envoyez-nous vos meilleurs trucs et astuces: vous gagnerez 300 francs par soluce publiée, et 50 francs par astuce (codes de niveaux, patches, mots de passe, touches secrètes, etc). Même si vos trucs ne sont pas publiés, vous gagnerez un jeu pour votre ordinateur si vous en avez envoyé beaucoup ! Envoyez le tout à Joystick, «Jeux Crack», 10 rue Thierry le Luron, 92592 Levallois Perret Cedex.

DESERT STRIKE

AMIGA

Quelques codes intéressants :
HARDCASE : armes infinies, mais avec un faible bouclier.
BQQQAEZ : 10 vies et approvisionnement d'armes par F10.
FWYCNEI : écran final.

Berger Nicolas

BOMBX

AMIGA

ST

Code de tous les niveaux du jeu :
(02) PLAIZ, (03) SAFES, (04) HEROS, (05) EXTAZ, (06) SLURP, (07) WHOUAH, (08) HAAAA, (09) RIGOL, (10) FACIL, (11) RAPID, (12) SYMPA, (13) PRESR, (14) VATIF, (15) MONST, (16) GAMEX, (17) GATHO, (18) LIBER, (19) STRIN, (20) HAIRS, (21) SOURI, (22) EROTI, (23) VIRTU, (24) STRIP, (25) HELLO, (26) PIEDD, (27) DONNA, (28) DIVAN, (29) MINNIE, (30) FORME, (31) EPOUS, (32) BELLE, (33) HABIT, (34) JARET, (35) PANAR, (36) GONAD, (37) APHRO, (38) CONTR, (39) CUISS, (40) PILEU, (41) LANGS, (42) BISOU, (43) ERECT, (44) DSOUS, (45) COMPA, (46) PANTY, (47) LOLOS, (48) SESAM, (49) ORGAS, (50) JOUII. Enfin, code du bonus : XBMOB.

Christophe Maruejols

.../... EN DÉTRESSE

quelques problèmes dans le niveau 2 du château Cimmeria : impossible d'ouvrir le coffre situé dans le coin nord-est. Je n'arrive pas non plus à accéder à la salle où se trouve la figure de la licorne (salle 3 du plan). J'ai essayé en vain les clefs d'ébène, d'argent, d'or, charogne, vipère noire, petite clef et bien sûr de crocheter la serrure.

Réf. : N° 5205 une grand-mère accro.

CHAOS ENGINE (ST, AMIGA)

Je deviens fou ! Je suis arrivé sans trop de difficulté à la fin du jeu en cassant un joystick au passage. Mais là, l'angoisse totale, rien à faire. J'arrive bien à la confrontation finale avec la machine infernale, avec 2 vies en moyenne. Je réussis à en casser un bout, mais elle se met alors à cracher des salves nourries de pruneaux pas très digestes. J'ai beau courir autour comme un fou (je vous l'avais bien dit) en la mitraillant un max, je me fais toujours descendre. Help me !
Quels sont les personnages, les armes les plus adaptées ? Y a un truc que je n'ai pas vu ? Merci de me répondre.

Réf. : N° 5206 «Gentleman» Richard

ULTIMA 5 (PC)

Je suis confronté à un problème très, très épineux. Il y a de cela quelques années, j'ai acheté Ultima 5 sur Atari et sur PC. J'ai commencé l'aventure sur Atari, puis j'ai arrêté. J'ai décidé de recommencer sur PC, et là, je me suis aperçu qu'il était impossible d'entrer les chiffres 1,2,3,4,5,6,7,8,9. J'ai essayé toutes les astuces qui me venaient à l'esprit (changement de clavier, réaffectation des touches, Ctrl Shift Alt), mais il semblerait que Ultima 5 PC ne fasse pas de différence entre un chiffre et son symbole de déplacement associé sur le pavé numérique. Par exemple, l'appui sur le 8 (que ce soit sur le pavé numérique ou les touches normales) génère toujours le déplacement flèche haute. Pouvez-vous m'aider ? Existe-t-il un moyen, par une astuce quelconque, d'avoir les chiffres mentionnés ? Je vous en remercie d'avance, car Ultima 5 est le seul jeu que je n'aie jamais fini.

Réf. : N °5207 J. Sacchi

LAST NINJA 3 (AMIGA)

Voilà trois ans que je bloque sur le jeu LAST NINJA 3. Je vous ai préparé une liste de questions sur ce jeu, auxquelles je voudrais que vous répondiez. Quels sont les codes des 3e, 4e, 5e, 6e niveaux ?
Comment franchir les niveaux 2, 3, 4, 5, 6 ? Y a-t-il des trucs pour buter les «boss» de fin de niveau ? Où sont planquées les armes et les options ? Y a-t-il d'autres trucs ? Si oui, comment les réaliser ? Voilà pour les questions. Depuis la Suisse, je te souhaite, ô Joystick vénéré, un brillant avenir !

Réf. : N° 5208 Nelson

RÉPONSES

ARENA THE ELDER SCROLLS (PC)

Réf. : N° 5201 Hervé Roland

Pour amorcer la machine, on va répondre à Hervé. En fait c'est simple (quand on a trouvé, bien sûr). Il faut répondre «nothing» (rien) à la question, et là tu pourras récupérer encore un morceau du staff of chaos.

Metrixx le cousin



RÉPONSES MICRO

Vous avez des problèmes avec votre matos ? Posez vos questions, on vous répond. C'est simple, non ? L'adresse : Joystick, « Réponses Micro », 10 rue Thierry le Luron, 92592 Levallois Perret Cedex.

Salut ! Est-il possible de brancher un lecteur de CD audio sur ma Sound Blaster 2.0 PCPCLINX ?

Non, il faut savoir que la SB 2.0 n'est pas équipée d'une interface CD-Rom : il te sera donc impossible de brancher un lecteur de CD-Rom et encore moins un lecteur de CD audio, car même si un lecteur de CD-Rom est capable de lire, moyennant un programme adéquat des CD audio (pratique pour travailler en musique), l'inverse n'est pas vrai. Donc pas la peine de compter connecter votre lecteur laser audio à la S.B. 2.0.

Salut tout le monde ! Voilà, j'ai un petit problème avec mon PC. À la suite d'un formatage nécessaire du disque dur, et après avoir réinstallé le DOS, ma bécane ne boote plus sur le disque dur mais sur le lecteur de disquettes, malgré une intervention dans le Setup. Mon IBM me balance que le disque dur n'est pas un disque système. Que faire? Hein, que faire ? LAVENTUREUX

Il semble bien que l'IBM ait raison. Lors du reformatage du disque dur, vous avez probablement oublié de spécifier le paramètre "/s" dans la commande format. Ce qui fait que l'ordinateur n'a pas installé les fichiers système cachés (IO.SYS, MSDOS.SYS, COMMAND.COM) nécessaires au «boot» sur disque dur, et considère ce dernier comme un disque dur de données. Il va donc chercher à démarrer sur disquette, même si vous avez réinstallé le DOS sur le disque dur. Solution : soit vous reformatez avec le bon paramètre, soit par chance vous aviez formaté le disque avec le paramètre "/B" : auquel cas, utilisez la commande "SYS A: C:" pour transférer les fichiers système sur le disque.

Help ! J'aimerais savoir l'adresse d'Intel Belgique. S'il n'y a pas d'entreprise dans

.../...

MIGHT AND MAGIC III, ISLES OF TERRA

PC

Voici quelques trucs pour ce jeu de rôles très sympa :
Au Slithercut, dites que frère Epsilon vous envoie, et sur les machines en forme de têtes à plusieurs faces, utilisez les jetons «kaloo» pour booster vos caractéristiques. Dans la Cathédrale du Carnage, utilisez le code trouvé dans l'ancien temple de Moo pour préparer la serrure, employez la clef : Moose sera Weeds, buvez la coupe (utilisez un mercenaire cobaye pas cher : comme il va lui arriver plein de choses désagréables, pas la peine de gaspiller vos personnages). Enfin, tapez JVC en réponse à la tête gardienne, pour annuler le champ de force qui protège les orbes. Le code de la Caverne de l'Arachnoïde est 20301. On peut réutiliser plusieurs fois les mêmes cristaux d'augmentation des caractéristiques dans la caverne en payant Lord royal en gemmes. Il va alors réactiver les cristaux. Pour casser la vitrine contenant la clef des pyramides sur la petite île du Mont Keystone, il faut un personnage très fort (au moins 60 en force). Boostez le meilleur de l'équipe en utilisant un maximum d'artefacts magiques de force et en allant boire aux fontaines magiques de force. Les codes de déplacement magique (œil télétransporteur) entre les villes du jeu sont : MAISON, LOUP DE MER, HOMME LIBRE, CONDAMNE, BRULANT. On ne peut piller les coffres au trésor situés dans les îles que «hundi». Les autres jours, vous ne fouillerez que des mirages, mais qui disparaîtront pour de bon sans vous donner leurs trésors. Pour terminer normalement le jeu, il faut créer un déséquilibre dans la distribution des orbes aux rois. C'est la condition indispensable pour que l'un d'eux puisse s'emparer des royaumes des autres et rester seul vainqueur.

Gerald Casale

PRINCE OF PERSIA II

PC

Faites une sauvegarde, puis quittez. Éditez votre sauvegarde avec un éditeur de fichiers. Allez au secteur relatif 00, puis allez à l'offset 261, changez la valeur par un chiffre de 00 à 0E (pour changer de tableau). Ensuite, faites pareil pour l'offset 262, changez la valeur par le chiffre 30, par exemple (pour avoir 30 fioles de vie).

Pierre Desert

YO! JOE

AMIGA

Tapez «WELTRAUMKAKALAKEN» pour que vos deux personnages soient armés au maximum. Pressez ensuite «I» pour ajouter des vies aux deux joueurs ou «Y» pour aller au niveau suivant.

Berger Nicolas

REBEL ASSAULT

PC-CD

Voici tous les codes de ce mega-hit de la micro, pour chaque niveau de difficulté :
FACILE : 1) FALCON, 2) ANOAT, 3) MYNOCK, 4) BRIGIA, 5) GREEDO. NORMAL: 1) BIGGS, 2) KAIBURR, 3) YUZZEM, 4) DAGOBAH, 5) MIMBAN.
DIFFICILE: 1) ACKBAR, 2) FORNAX, 3) BESPIN, 4) KESSEL, 5) ORGANA.

Sebastien Krol

WARLORD II

PC

Dans le fichier de sauvegarde du type «SaveN.dat», (pour le chevalier blanc «Sirians»), modification du montant de l'argent : modifiez l'offset n° 473 (remplacez EC (236) par D435 : (13780), par exemple).

Gérard Jacquet

IMPERIAL PURSUIT

PC

Vous n'avez peut-être jamais terminé le 4e Tour of Duty? Moi non plus! En tout cas, voici comment procéder pour voir les quatre nouvelles scènes cinématiques :
Éditez votre fichier de sauvegarde (*.plt), et au secteur 001, mettez 01 à l'offset 227 et 14 à l'offset 243.

Sébastien Krol

FANTASY PINBALL

PC

À n'importe quel flipper, avant de sélectionner le nombre de joueurs, tapez en clavier «QWERTY» :
EXTRA BALLS pour avoir 7 balles,
EARTHQUAKE pour enlever l'effet du tilt,
CHEAT pour des informations,
FAIR PLAY pour annuler les deux premiers codes.

M. Tiou

Si vous ne savez pas comment utiliser les patches, comment remplacer les octets dans un fichier ou ce qu'est l'hexa, il suffit de nous demander le mode d'emploi, qu'on ne publie pas chaque mois parce que ça prendrait trop de place, mais qu'on vous enverra en échange d'une enveloppe timbrée à vos nom et adresse.

ALONE IN THE DARK II

Quelques trucs pour ce formidable jeu qu'est Alone in The Dark II, mais qui est assez difficile. Éditez le fichier «SAVEx.ITD» où "x" représente le numéro de votre sauvegarde. Pour rendre le jeu beaucoup plus facile, faites les manip suivantes :

Action sur	Secteur	Déplacement	Remplacer	Effet
Thompson du 1er garde	47	40	CA 02	14 335 balles
Révolver	47	58	CA 02	14 335 balles
Vie de Camby	47	56	CA 02	14 335 points
Fusil à pompe	48	402	CA 02	14 335 balles
Derringer	47	112	CA 02	14 335 balles
Thompson coffre maison	47	54	CA 02	14 335 balles
Thompson (bateau)	47	494	CA 02	14 335 balles
Pistolet (mèche courte)	47	212	CA 02	14 335 balles
Pistolet (rés. alcool)	47	214	CA 02	14 335 balles

Remarques : Il n'est pas nécessaire de posséder l'arme pour faire des modifications. Ainsi, l'arme possèdera-t-elle 14 335 balles dès qu'on la prendra. Ne pas utiliser les chargeurs pour les armes, sinon retour au maximum de balles théorique (par exemple, pour une Thompson, on n'aurait plus que 30 balles). Pas de problèmes pour les fioles de points de vie, les points augmenteront normalement. Pour voir la fin : déplacez les fichiers PANT.PAK et GRAS.PAK, renommez les fichiers LAST.PAK et FIN.PAK en PANT.PAK et GRAS.PAK. Ainsi, lors de l'introduction, au moment où le père est devant le lit de Grace, vous verrez les deux animations de fin.

PC

Guillaume Cédric

EIGHT BALL DELUXE

PC

Au menu principal, pour jouer, au lieu de cliquer sur le flipper, cliquez sur l'aimant juste au-dessus; vous pouvez ainsi diriger la balle avec la souris!

M. Tiou

.../... RÉPONSE MICRO

ce pays, il me faudrait l'adresse de celle qui se trouve en France.
FÉRARD Jean-Marc, Charleroi

Amis Belges, Intel ne dispose apparemment que d'un service administratif chez vous. Adressez-vous de préférence à nos amis néerlandais. Il semble que Intel Hollande (tél. : (19) 31.10.407.11.11) regroupe les services techniques et commerciaux de la marque. Si vous aviez des préférences pour Intel France, alors hop, c'est au 1, rue Edison, 78280 Guyancourt (tél. : (1) 30.57.70.00) que cela se passe.

Une carte Matrox Ultuma est-elle trop lente pour jouer sur PC sous DOS ? Même sur un Pentium 90 MHz ?
NIGA

Les cartes Matrox représentent le haut de gamme en matière de cartes graphiques et justement de vitesse sous DOS (utilisées en général pour les applications de CAO, DAO). À moins que vous n'ayez un modèle antédiluvien, cette carte devrait largement être à la hauteur sous DOS et donc pour jouer. Bien que la fréquence du processeur influe sur la vitesse d'affichage, ce n'est pas le paramètre déterminant (passer du 486DX25 au DX50 ne multiplie pas par 2 la vitesse d'affichage) des caractéristiques telles la présence d'un bus local ou d'un processeur vidéo spécialisé.

J'ai 4 Mo de RAM et je n'arrive pas à dépasser 3 Mo d'XMS ou d'EM. Avec quelle commande ou logiciel est-ce possible ?
SOUND

C'est tout à fait normal. Il s'agit d'une des limitations du DOS. Pour des raisons de compatibilité avec les premiers processeurs (8088, 8086) qui ne disposaient que d'un espace mémoire maximal de 1 Mo, Microsoft a conservé un système de gestion mémoire obsolète qui fonctionne approximativement comme ceci. Une zone mémoire principale de 640 Ko ou s'exécutent les programmes, plus 384 Ko éventuellement récupérables par bouts (à partir de DOS 5.0), et pour toute quantité de mémoire supérieure : 2 systèmes de gestion mémoire. L'un, l'EMS, est actuellement dépassé et uniquement conservé pour la compatibilité avec les nombreux programmes qui y font appel. L'autre, l'XMS, est celui qui permet le mieux de gérer la mémoire aux processeurs type 386 et au-dessus. Il est évident que vous ne pourrez disposer de la totalité des 4 Mo puisqu'un bloc de 1 Mo est retenu d'office, quoi qu'il arrive (il



serait temps que Microsoft sorte un système d'exploitation gérant la mémoire en un seul bloc).

Salut à tous ! J'aurais aimé brancher des mini-enceintes pas chères sur les sorties R.C.M de mon 1200 (si vous préférez L. audio et R. audio). Pourriez-vous me dire si ce montage est possible (je vous dis aussi que je n'ai pas de sortie CD sur mon lecteur double cassette/CD et je n'ai pas assez de thunes pour me prendre une mini- chaîne). Que me conseillez-vous comme enceintes pas chères ?
J'aurais aussi aimé (je sais, je deviens chien) savoir comment brancher un orgue sur l'ordinateur. Comment faire et quoi acheter pour pouvoir réaliser cette opération ?
Cédric LEMER, Épinay S/ Sénart

Oui, brancher des mini-enceintes sur les sorties audio R. (voie droite) et L. (voie gauche), c'est possible (plus vite, mieux et moins cher qu'à la SNCF). Des enceintes conçues pour une carte son PC ou pour un «walkman» feront l'affaire. Utilisez une mini-enceinte par voie. S'il n'y a qu'un câble terminé par une seule prise jack stéréo, un cordon adaptateur est nécessaire pour obtenir les deux voies séparées. Vous pouvez sans crainte acheter les moins chères en tenant compte des facteurs suivants : les enceintes doivent être amplifiées (il existe alors un compartiment piles). Vérifier qu'il y a une prise d'alimentation pour employer un bloc secteur externe, pratique pour les longues séances d'utilisation. Contrôlez aussi la présence d'un bouton de réglage de volume et choisissez une taille raisonnable de baffle (le boîtier de l'enceinte). La taille du baffle et du haut-parleur est directement liée à la tenue en puissance et la restitution des sons graves. Globalement, plus grands sont le diamètre haut-parleur et le volume de l'enceinte, et meilleures seront les performances. Pour environ 200 F, on arrive à s'arranger. Évitez de préférence les micro-enceintes à 30 kopecks 75. Il faut bien sûr un ordinateur avec interface Midi (alors là, bravo !) pour connecter un orgue ou synthé Midi. C'est une opération des plus simple. L'idée de base est de relier l'orgue au micro-ordinateur par le biais de 2 câbles Midi standard croisés. Le Midi In de l'ordinateur dans le Midi Out Synthé et le Midi Out ordinateur dans le Midi In Synthé. Après, on relie le synthé à une chaîne Hi-Fi ou à une paire d'enceintes s'il n'en est pas équipé. Enfin, on utilise un logiciel (séquenceur ou autre) adapté au pilotage de votre instrument. Et de plus, tout ça, eh ben... c'est généralement, et caïman toujours expliqué dans la doc.

.../...

ISHAR II

ST

Pour avoir des méga-persos, il faut tout d'abord 5 personnages et les sauvegarder. Prenez un éditeur de secteurs et éditez la sauvegarde pour changer le(s) :
- Niveau des persos :
des offsets 50B à 50F remplacez tous les octets par 37.
- Caractéristiques :
des offsets 510 à 528, remplacez tous les octets par 14.
des offsets 529 à 532, remplacez tous les octets par 64.
- Compétences des persos :
des offsets 1D7A à 1D97, remplacez tous les octets par 64.
des offsets 1D31 à 1D35, remplacez tous les octets par 64.
- Vitalité :
aux offsets 3E5, 3E7, 3E9, 3EB, 3ED, 3F9, 3FB, 3FD, 3FF, 401, remplacez tous les octets par 6F.
- Expérience :
À partir de l'offset 3DA, écrire la chaîne suivante : 27 10 27 10 27 10 27 10 27 10.

Roland Khamhone

CANNON FODDER

PC

Editez d'abord votre sauvegarde (par exemple, cannon.cf) avec un éditeur de secteurs comme «diskedit» de Norton Utilities. Pour avoir à l'actif de chaque personnage 999 meurtres, mettez E703 aux déplacements 72, 84, 96, 108, 120, 132. Pour avoir le grade maximal pour chaque personnage (quatre étoiles), mettez 0F aux déplacements 76, 88, 100, 112, 124, 136 (il est possible que cela ne marche pas pour le premier personnage). Pour avoir 999 recrues, mettez E703 au déplacement 18. Pour avoir un «score pour-contre» de 999 à 0, mettez 0000E703 au déplacement 1776. Note : on ne peut bidouiller que les six premiers personnages, il faut donc recommencer si l'un d'entre eux meurt.

M. Tiou

BATTLE ISLE II

PC

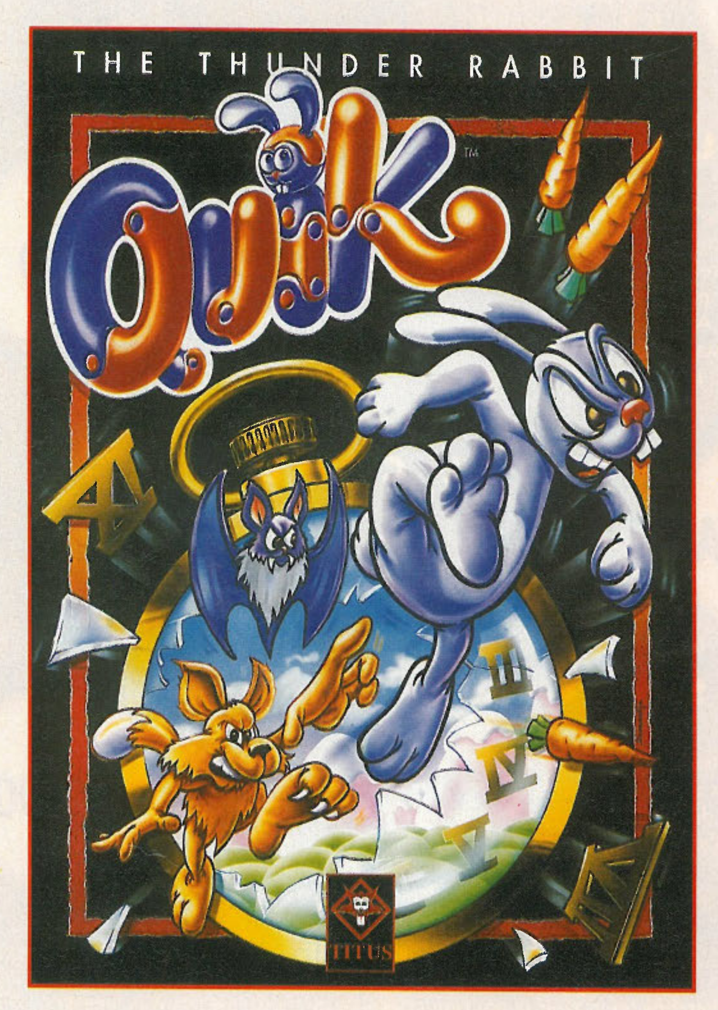
Voici les codes des 20 missions de Battle Isle II :

1) AMPORGE	11) GEEUSAT
2) JOGRWAI	12) KAIMAWA
3) GEGIDOS	13) SIETIBU
4) WABODAE	14) GEDEROM
5) BUFASWE	15) ULUARGE
6) GEHAUWA	16) ABUNDWA
7) OLARIBU	17) LANADGE
8) FITFORGE	18) WAFEFAL
9) DAFATWA	19) BUSALUG
10) WABIKDO	20) GEKEFZU

Enfin quelques conseils :
- Vous pouvez capturer les mines (Super Virus) plutôt que de les détruire en déplaçant dessus un des véhicules suivants : Spring, Vader, Dolmen.
- Détruisez les "Algol" (carburant) en priorité : ce stupide ordinateur ne pense presque jamais à les remplacer. C'est génial de voir des tas d'unités stoppées faute de carburant.
- Si vous avez besoin d'une diversion, avancez à portée de l'ennemi un soldat ou un buggy, l'ordinateur attaque toujours ces unités en priorité.
- N'empêchez pas systématiquement la prise de bâtiments par l'ennemi : videz les lieux, laissez-le entrer, et au tour suivant vous pourrez reprendre le bâtiment avec, en prime, une unité capturée.
- Les navires de transport (Rex) ne peuvent pas toujours accoster partout pour décharger. Utilisez les "Vader" entre le "Rex" et la côte, ainsi les unités légères pourront-elles déjà débarquer.

Hendriks Frédéric

L'OFFRE D'ABONNEMENT À JOYSTICK



LE JEU QUIK

SUR AMIGA, PC OU PC CD-ROM

+

L'ABONNEMENT À 6 NUMÉROS DE JOYSTICK

LE JEU QUIK AMIGA-PC-PC CD	299 F
+	
LES 6 PROCHAINS NUMÉROS DE JOYSTICK	150 F
+	
L'EXPÉDITION DU JEU	35 F
PRIX NORMAL	~~484 F~~
POUR VOUS	**299 F**

UNE OFFRE FOLLE RÉSERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE ET VALABLE JUSQU'AU 30 OCTOBRE 1994

Les lecteurs en cours d'abonnement peuvent faire une demande de réabonnement dès à présent. Ce dernier sera prolongé d'autant automatiquement (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition correspondante).

En vous abonnant à JOYSTICK, vous recevrez votre magazine chaque mois avant sa mise en kiosque. Vos P.A. seront prioritaires et gratuites, et vous bénéficierez de 120 mn de connexion sur le 3614 JOYSTICK.

Vous pouvez acquérir séparément QUIK au prix de 299 F (+ 30 F de port) et l'abonnement à 6 numéros de JOYSTICK au prix de 150 F. L'offre d'abonnement de 6 mois, avec le jeu, est réservée à la France métropolitaine uniquement.

BULLETIN D'ABONNEMENT

OUI, je m'abonne à JOYSTICK. Je recevrai les 6 prochains numéros + le jeu QUIK sur :

☐ AMIGA (CT 049 CC 52) ☐ PC (CT 047 CC 52) ☐ PC CD (CT 048 CC 52), au prix exceptionnel de 299 F (au lieu de 484 F), port compris.

NOM : .... PRÉNOM : ....

ADRESSE: .... CP : .... VILLE : ....

AGE : .... ORDINATEUR : .... PSEUDO* : ....

* À créer d'abord sur le 3615 JOYSTICK, pour pouvoir bénéficier du 3614. Ci-joint mon règlement à l'ordre de JOYSTICK.

Je retourne ce bon rempli et accompagné de mon règlement sous enveloppe timbrée à : JOYSTICK - ABONNEMENT - 10, rue Thierry-Le-Luron - 92592 LEVALLOIS PERRET, CEDEX.

Expédition des jeux sous 8 jours, sous réserve de la disponibilité des jeux et du stock.

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

.../... RÉPONSE MICRO

Salut, j'ai un Atari 520 STF poussé à 1040. Depuis quelque temps, la connexion d'une manette de jeu et même de la souris répond mal. J'ai changé de manette, j'en ai acheté une neuve, rien n'y fait. De plus, ça commence à faire pareil lorsque j'appuie sur certaines touches. Où est le problème ? Y a-t-il un circuit intégré gérant les touches, manettes et souris, responsable de cette dégradation ? Si oui, où est-il situé dans le STF ? Comment s'appelle-t-il et où puis-je en trouver un ? Merci !
CLÉMENTIN

Ce type de problème est un classique des soudures qui «lâchent». Avec le temps, les soudures qui servent aux contacts électriques des divers composants sont soumises à la corrosion (sans compter les efforts mécaniques répétés au niveau des prises joystick et souris). Vous avez donc intérêt à essayer de refaire soigneusement, avec un bon fer à souder, les soudures des prises manette et souris. Ce problème peut également venir d'un mauvais contact du microprocesseur de gestion clavier dans son support. Essayez de bien l'enfoncer dans le support, il s'agit d'un 40 broches placé directement sur la platine clavier. C'est un microprocesseur type 6301.

Est-ce qu'un 486 SX est un bon choix pour l'avenir ? Autrement dit, peut-on facilement booster un 486 SX 25 en 486 DX2 66, voire même plus (dx4...) ?
FALCO

Avec une carte mère évolutive c'est un choix convenable, bien que vu la différence de prix, il soit préférable d'opter directement pour un 486 DX qui intègre le coprocesseur arithmétique. Une carte mère évolutive (disposant de plusieurs fréquences de travail, d'un support insertion nul adapté aux brochages des 486DX et au-dessus) peut parfaitement accepter des DX2 66, DX4, voire même des Pentium pour certaines.

NDLR: Il va de soi que si votre question n'est pas assez précise, nous ne pourrons pas répondre. Pensez à donner les marques, modèles, capacités, câbles, connecteurs, etc. En général, il vaut mieux aussi nous donner le but de la manip que vous essayez de faire. Genre, si vous demandez « comment je peux brancher mon grille-pain sur mon ordinateur », la réponse est: ça dépend. Vous voulez commander la minuterie du grille-pain, tester la température, l'hygrométrie ambiante ? Précisez, merci !

MEAN ARENAS

AMIGA

Au moment où l'ordinateur vous demande un code, tapez «CHEAT». Ensuite, pendant le jeu, pressez ces touches pour avoir des surprises:
- HELP : niveau supérieur
- DELETE : augmentez le bouclier
- L : vie supplémentaire
- W : plus d'armement
- B : plus de bombes
- E : énergie

Eric Calet

TOTAL ECLIPSE

3DO

Commencez une partie, faites "pause" et «options». Sélectionnez «resume game» en vous plaçant sur "play game", puis faites : B,A,C,A,B,A,L,L et R en même temps, X, X. Une tête de mort apparaît. À ce moment, deux choix s'imposent :
- Faites L,A,B,L,A,B,X,X,X pour accéder à un niveau d'entraînement.
- Appuyez sur "start" : une autre tête de mort (en plein écran) apparaît. Faites A, A, B, B, C, C, L, L, R, R, start, et vous recommencez le jeu avec 99 vies.

Laurent Pontet



MORTAL COMBAT

- Tapez toutes les lettres de l'alphabet de A à U (attention au clavier QWERTY). Répétez le processus trois fois. Une série d'options pour tricheur devrait apparaître.

Eric Calet

CHAOS ENGINE

A1200

Pour avoir un maximum de blé, de vies, et d'armes, il suffit de vous mettre en mode "deux joueurs" et de faire tuer le second joueur. Quand on vous demande de le faire revivre, répondez par "non". Alors, maintenant, tout est à vous : argent, armes...

Nicolas Ricrondis

F117A NIGHTHAWK



Voici quelques patches pour avoir la poitrine couverte de médailles. Dans la liste des pilotes, choisissez le pilote tout en haut de la liste (gardez-le ou mettez votre nom). Sortez du jeu et éditez le fichier Roster.fil.
En secteur relatif 0000 :
- Médailles : octets 36, 38, 40, 42, 44 et 48 (entrez 01 ou plus à chaque fois).
- Pour le statut de pilote : octet 80, entrez 00 : active, 01 : retired ou 02 : KIA.
- Pour changer de grade : octet 35, valeur de 00 à 06.
- Pour le score :
. de la meilleure mission (octets 48 et 49)
. de la dernière mission (octets 50 et 51)
. total (octets 52, 53, 54 et 55)
- Pour le nombre de sorties : octets 56 et 57.
- Note : pour le score, le nombre de sorties et de médailles, ne pas entrer des nombres trop grands, ça déborde du cadre ! Et n'oubliez pas de sauvegarder vos fichiers avant !

Jean-François Eloundoun

MAD DOG MAC CREE

3DO

Lorsque vous vous faites tuer, appuyez sur "start" le plus vite possible. Vous recommencerez alors au tableau où vous avez perdu.

Alix Bergeret

KRUSTY'S FUN HOUSE



Encore des codes, c'est parti !
Niveau 2 : NELSON,
Niveau 3 : PATTIE,
Niveau 4 : MRPLOW,
Niveau 5 : MAGGIE,
Niveau 6 : ZACHARY.

Eric Calet

ISHAR 3

PC

Voici quelques cheat-modes :
- Appuyez sur : Ctrl + Alt + A + placez le curseur de la souris à gauche + click gauche, pour modifier le temps.
- Appuyez sur : Ctrl + Alt + V + souris gauche + click gauche pour obtenir des vies infinies.

Pradeu Thomas

ROBINSON'S REQUIEM

PC

- Appuyez sur : Ctrl + H, pour faire avancer le temps.
- Appuyez sur : Ctrl + F, pour faire pleuvoir.
- Appuyez sur : Ctrl + D, pour dormir, avec messages des rêves.

Pradeu Thomas

THEME PARK

PC

Vous êtes à sec ? Votre parc est plus ennuyeux qu'un discours de fin d'année ? Pas de problèmes, grâce à une petite manipulation, vous allez devenir le patron le plus riche de la planète. Pour gagner cet argent, vite fait, bien fait, éditez une sauvegarde de Theme Park avec un éditeur hexadécimal, et à l'offset 0A (10 en décimal), tapez FF FF FF, sauvegardez le changement, revenez à Theme Park, et voilà 16 millions de brouzoufs sur votre compte!

Christophe Tuaillon

BRIAN THE LION



- En cours de jeu, faites Shift K (ou CAPS LOCK + K) et vous obtiendrez 999 diamants.
- De même, en faisant Shift J (ou CAPS LOCK + J), vous disposerez de 9 roar, 9 speed, 9 jump et 9 continue (si vous voyez que les roar, speed, continue ou jump diminuent, vous pouvez refaire le code, et vous disposerez à nouveau de 9 roar...).

Alexandre Rey

REUNION

PC-CD

- Pour obtenir de l'argent (+ de 16 millions), avec un éditeur hexadécimal, allez au secteur 28DE de votre sauvegarde (*.SAV), et mettez FF aux octets 140, 141, 142.
- Pour augmenter vos groupes (transporteurs de satellites, groupes de commerce, groupes militaires et forces planétaires), avec un éditeur hexa, dans votre sauvegarde (*.SAV) :
Groupes militaires et forces planétaires : cherchez le nom de votre groupe en ASCII (par exemple, «New Earth Forces» en faisant bien attention de respecter les majuscules et minuscules). Attention, cela doit vous mener vers les secteurs 60 et suivants pour les groupes, et 70 et suivants pour les forces planétaires ; sinon, poursuivez la recherche. Depuis le premier caractère du nom du groupe ou de la force planétaire, comptez (1re lettre = 1er octet) :

VOS DROITS

Un problème juridique ? On vous a arnaqué ? Écrivez-nous, on vous dira quoi faire. L'adresse, c'est Joystick, « Vos Droits », 10 rue Thierry le Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex.

La vente à distance, dont la vente par correspondance fait partie, connaît à l'heure actuelle un nouvel essor auquel la crise économique et le développement des nouvelles techniques de communication ont largement contribué.

Cette modalité de vente s'est ainsi multipliée et perfectionnée, il n'est de jour où le consommateur - notion qui s'apprécie très largement et qui s'applique naturellement à vous, lecteur, dès lors que vous êtes acheteur d'un bien ou d'un service - est sollicité par l'envoi de tel prospectus ou tel imprimé plublicitaire vantant les mérites d'un produit ou d'un service vendu ainsi à distance.

La télévision est devenue elle-même un véritable vecteur de vente à distance par l'entremise des émissions dites de "télé-achat". Il en est de même au demeurant des réseaux de télécommunication (téléphone/télécopie) pour lesquels il est néanmoins possible, par application de la loi du 31 décembre 1989, de demander aux PTT "de ne pas faire l'objet de démarchage publicitaire effectué par téléx pour par télécopie".

Conscient des abus manifestes auxquels ces modes spécifiques de commercialisation pourraient donner lieu, le législateur s'est rapidement préoccupé d'organiser votre protection comme votre information.

C'est ainsi que certaines méthodes sont aujourd'hui réprimées pénalement.

Il en est ainsi notamment du procédé connu sous le nom "d'envoi forcé" consistant pour des expéditeurs de tenter de forcer le consentement du consommateur en lui adressant un objet dont il n'a pas passé commande et en lui proposant de la garder et d'en payer le prix ou de le retourner à l'envoyeur, même aux frais de ce dernier.

Or il vous faut savoir que vous avez tout latitude pour renvoyer cet objet comme exiger le remboursement de vos frais sans crainte d'une quelconque action judiciaire de l'expéditeur.

SUITE ....



Il vous est également loisible d'engager vous-même toute procédure utile. A cet égard et pour le cas où l'introduction d'une procédure devait vous inquiéter, que ce soit en raison de son coût ou encore de sa durée du fait de l'engorgement actuel des tribunaux d'instances - par ailleurs largement méconnus car d'accès facile et auprès de qui l'assistance d'un avocat n'est nullement obligatoire -, il est important de savoir que l'Administration a mis en place un dispositif appelé BOITE POSTALE 5000, qui vous permettra, sans frais et dans le cadre d'une concialiation organisée, directement ou indirectement, par le service en charge de la gestion de cette affaire, un règlement amiable de votre litige dès lors qu'il ne peut donner lieu à des sanctions pénales - transmis directement par B. P. 5000 au Service de la Répression des Fraudes.

Plus généralement, la loi impose à quelque entreprise de vente que ce soit l'obligation de donner au consommateur une information complète sur sa propre identité (article L. 121-18 du code de la consommation) ainsi que sur les caractéristiques essentielles du produit (article L. 111-1 du code de la consommation), sur son prix (en particulier dans le cadre des ventes à l'essai, les délais et les frais de livraison et d'envoi). Toute infraction à l'une de ces dispositions peut motiver une réclamation auprès de B.P. 5000 de votre département, voire à une association de consommateurs ou à une organisation professionnelle.

Encore et surtout, le législateur a institué, dans toutes les opérations de vente à distance et au profit du consommateur dont on a vu plus haut une des définitions données par la jurisprudence, un délai de sept jours, à compter de la livraison, pour retourner le produit et solliciter l'échange ou le remboursement de ce dernier (article L. 121-16 du code de la consommation), même dans l'hypothèse d'une commande effective du consommateur. Resteront néanmoins à votre charge, dans cette hypothèse, les frais de retour, le vendeur ne pouvant par ailleurs vous faire supporter quelque pénalité que ce soit comme plus généralement refusé, sous peine de sanctions pénales, l'échange ou le remboursement requis dès lors que la demande lui a été notifiée dans le délai légal de 7 jours.

En outre, vous seriez fondé, si le produit livré était différent, pour quelque cause que ce soit, à celui commandé, à exercer une action judiciaire à l'encontre de l'entreprise de vente pour publicité fausse ou de nature à induire en erreur.

REUNION (SUITE)

OCTET	ITEM
28e	nombre de chasseurs
30e	nombre de lasers pour les chasseurs
32e	nombre de lasers doubles pour les chasseurs
38e	nombre de vaisseaux de combat
42e	nombre de lasers doubles pour les vaisseaux de combat
44e	nombre de missiles pour les vaisseaux de combat
48e	nombre de destroyers
52e	nombre de lasers doubles pour les destroyers
54e	nombre de missiles pour les destroyers
56e	nombre de plasmas pour les destroyers
58e	nombre de croiseurs
64e	nombre de missiles pour les croiseurs
66e	nombre de plasmas pour les croiseurs
68e	nombre de transporteurs
70e	nombre de lasers pour les transporteurs
78e	nombre de chars
82e	nombre de lasers doubles pour les chars
84e	nombre de missiles pour les chars
88e	nombre d'avions
92e	nombre de lasers doubles pour les avions
94e	nombre de missiles pour les avions
96e	nombre de ions pour les avions
98e	nombre de lance-missiles
104e	nombre de missiles pour lance-missiles
106e	nombre de ions pour lance-missiles.

Groupes de commerce : cherchez le nom de votre groupe en ASCII. Attention, cela doit vous mener à peu près au secteur 60. Si ce n'est pas le cas, poursuivez la recherche. Depuis le premier caractère du nom de groupe, comptez (1re lettre = 1er octet) :

OCTET	ITEM
28e	nombre de vaisseaux transporteurs contenus dans le groupe
36e	nombre de mines dans les transporteurs
38e	nombre de vaisseaux de commerce
46e	nombre de mines dans les vaisseaux de commerce
48e	nombre de vaisseaux pirates
50e	nombre de lasers sur les vaisseaux pirates
52e	nombre de lasers doubles sur les vaisseaux pirates
54e	nombre de missiles sur les vaisseaux pirates
58e	nombre de galions
60e	nombre de lasers sur les galions
66e	nombre de mines dans les galions.

- Transporteurs de satellites : cherchez le nom de votre groupe en ASCII. Cela vous mène aux secteurs 60 et suivants. Depuis le premier caractère du nom, comptez :

OCTET	ITEM
28e	nombre de V.D.S. du groupe
30e	nombre de satellites du groupe
32e	nombre de satellites espions du groupe
34e	nombre de vaisseaux espions dans le groupe
36e	nombre de satellites solaires dans le groupe.

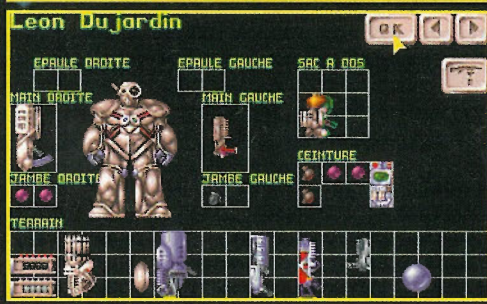
Remarques et conseils :
- On peut modifier le nombre d'une unité (par exemple : les croiseurs), même s'il n'a pas encore été inventé.
- Pour savoir si des Aliens sont vos ennemis, envoyez un groupe militaire vers une de leurs bases où se trouve une de leur armées. Si les Aliens ne vous envoient pas un message, c'est qu'ils sont vos ennemis.
- Pour anéantir plus facilement une race, attaquez-vous directement à leur base principale (renseignez-vous auprès de l'espion du bar pour savoir laquelle est-ce).
- Dès que vous découvrez la planète Jade, prenez contact au plus vite avec les Jaanosiens, ce sont des amis.

Jérôme Hennet













Au cas où vous n'auriez pas remarqué, UFO est une véritable course contre la montre. Pour triompher de l'invasion alienne, il importe de ne pas perdre de temps dans la partie gestion du jeu et donc de construire dès que possible les installations nécessaires. Ensuite, il faudra assurer au combat, mais là on vous fait confiance. UFO n'est pas un jeu linéaire et chaque partie est différente. Nous avons joué ici une partie au niveau de difficulté "Génie". Les techniques employées fonctionneront bien entendu dans d'autres cas de figure.

JANVIER 1999

LA BASE PRINCIPALE :

Le meilleur emplacement pour établir votre base principale est le centre de l'Europe, disons en Autriche. Ensuite, sans perdre de temps, construisez un Grand Système Radar et un deuxième Entrepôt. Le Grand Système Radar permet une plus grande couverture de la zone européenne, ce qui vous évitera de laisser passer des OVNI. Le deuxième Entrepôt est en prévision de tout ce que vous allez ramener de vos expéditions sur les lieux des crashs d'OVNI. Ça nous ferait mal de devoir laisser tomber le minerai alien faute de place pour le stocker ! En plus, un entrepôt ne demande que dix jours de construction et ne coûte pas (trop) cher : 150 000 $. Construisez dès maintenant un Centre de Détention des Aliens. En effet, c'est grâce à cette installation que vous pourrez conserver, à des fins d'étude et d'interrogatoire, les Aliens capturés vivants lors de vos missions. C'est crucial puisque ce sera le moyen de faire la recherche sur leurs origines.

LA SECONDE BASE :

N'ayez pas peur de speeder dès le début, c'est le secret de la réussite dans UFO. Construisez une seconde base au centre des États-Unis, à Kansas City, où le climat est agréable. Placez l'ascenseur d'accès au centre de la base. Vous pouvez alors établir encore quatre autres bâtiments sachant qu'on ne peut contruire qu'au contact d'un bâtiment déjà édifié. Par ordre de priorité, il faut installer : (1) un Grand Système Radar, (2) un Hangar (long à obtenir) afin d'accueillir un Intercepteur, (3) un Entrepôt pour stocker le matos et (4) un Quartier d'Habitation pour loger la garnison de soldats qui permettra de défendre la base.

ARMEMENT DES INTERCEPTEURS :

D'ores et déjà, il faut remplacer les canons (pas très efficaces) des Intercepteurs par des lanceurs d'Avalanche (avec un nom pareil je peux vous certifier que ça va calmer les Aliens). Comme vous en avez déjà un en stock, achetez un second lanceur d'Avalanche et six Avalanches. Équipez chaque Intercepteur avec un lanceur de Stingray et un lanceur d'Avalanche. Du coup, vous pouvez revendre les canons et leurs munitions qui ne vous serviront plus.

ARMEMENT DU SKYRANGER/SOLDATS :

Tant que le second Entrepôt n'est pas construit, on est limité par la place, donc ce n'est pas la peine d'acheter n'importe quoi. En plus des armes déjà fournies, achetez des canons automatiques avec les munitions adéquates (vous avez le choix entre des munitions perce-blindage, incendiaires ou explosives). Le canon automatique est plus intéressant que le canon lourd car il permet, comme son nom l'indique, de tirer une rafale de trois coups, action qui augmente pas mal vos chances de faire mouche. Pensez égalemment à prendre des pistolets pour compléter l'équipement des soldats qui auront les canons automatiques. En effet, le pistolet consomme nettement moins d'unités de temps pour tirer que le canon automatique. Dans le cas d'une rencontre non prévue avec un Alien - alors qu'il ne vous reste plus beaucoup d'unités de temps - cela peut sauver la vie du soldat. Le pistolet est assez précis même s'il n'occasionne pas beaucoup de dégâts. C'est également une arme pour une main : le fait de tenir une autre arme dans l'autre main ne diminue pas l'efficacité du pistolet. Le canon lourd et le lance-roquettes sont des armes puissantes, mais nettement plus délicates à utiliser. Dans le cas de munitions à dispersion (roquettes explosives, incendiaires), ce n'est pas la peine de tirer si la cible n'est pas adossée à un obstacle : le tir passe au-dessus de la cible sans la toucher. Par contre, il peut être intéressant de tirer sur un mur ou une barrière à proximité immédiate de la cible : ce genre d'armes est dévastateur y compris dans le proche périmètre entourant l'impact. Les bâtons à assommer sont intéressants même s'il est très rare d'arriver à s'en servir réellement au combat. Ils vous permettront de capturer des Aliens vivants. Les grenades de proximité sont plutôt des armes à utiliser pour un combat de position, c'est-à-dire en cas d'attaque d'une base par les Aliens. Dans la majorité des cas, vous devrez avancer en attaquant ce qui ne convient pas à ce genre d'armement.

Quand le second Entrepôt de la base européenne est construit, achetez un tank lance-roquettes avec huit roquettes PAL. Le tank permet de progresser en éclaireur en terrain dangereux. Il vaut mieux se faire détruire un tank que vous pourrez toujours racheter plutôt que perdre des soldats qui ont atteint un certain niveau de compétence !

LA RECHERCHE :
Au début du jeu, les axes de recherche sont assez limités. Dans l'ordre, nous vous conseillons d'effectuer la recherche sur Trousse de soins, puis Arme laser (très pratique, car pas de munitions à gérer). Le scanner de mouvement n'est pas tellement intéressant. Mettez tous les savants d'un coup sur une recherche à la fois.

ARMEMENT DU SKYRANGER :
Vous devriez avoir reçu maintenant les armes commandées. Équipez tout de suite le Skyranger avant d'oublier de le faire. Récapitulons : 2 canons auto + munitions E et I, 1 lance-roquettes et 4 roquettes, 3 pistolets (pour que ceux qui ont les armes lourdes puissent réagir) + 6 cartouches (autant prévoir large), 5 fusils + 5 munitions (en cas de grosse baston) et 1 tank lance-roquettes.

ATTAQUE D'UN OVNI AU SOL :
Dans notre partie, nous avons eu de la chance : un petit OVNI s'était posé au sol. C'est un cas idéal, car l'UFO n'est pas abîmé et on peut récupérer le matériel et les technologies aliennes pour faire des recherches ou pour gagner de l'argent. Le revers de la médaille, c'est que tous les Aliens sont vivants et ils ne vont pas se laisser faire. Envoyez directement le Skyranger sur la croix verte. Équipez les soldats pour une petite mission : armes lourdes + pistolets et le reste avec des fusils. Attention ! si les soldats sont trop chargés, ils perdent des points de déplacement. Ne chargez pas trop ceux qui ont les armes lourdes. La sortie du Skyranger doit s'effectuer avec doigté. Le tank est envoyé en éclaireur pour repérer la position de l'OVNI. Consultez fréquemment la carte qui révèle souvent la position du vaisseau ennemi avant que vous ne l'ayez en visuel. Attention, le tank ne passe pas partout : ne vous faites pas coincer par les barrières.
Sortez les soldats avec précaution en les planquant, si nécessaire, derrière les roues du Skyranger. Pour gagner des points de déplacement, avancez le soldat d'une case sur la passerelle, puis faites-le sauter directement à gauche ou à droite. Faites bien attention aux bruitages pendant le tour de jeu des Aliens. Cela peut vous renseigner sur les mouvements ennemis : une porte d'entrepôt ne fait pas le même bruit qu'une porte d'OVNI! En règle générale, ne cliquez pas directement sur la case où vous voulez vous rendre, si vous allez changer de direction. Effectuez d'abord le changement de direction du personnage en cliquant avec le bouton droit de la souris : cela vous permet de vérifier qu'il n'y a pas d'Alien sur le chemin. Dans le cas contraire, il vous restera des points pour éventuellement tirer de loin avec une arme de longue portée.
Quand vous sentez qu'il va y avoir du grabuge, sélectionnez le tir automatique (en rafales) avant de déplacer les personnages. Pensez aussi à mettre les soldats à genoux : cela les protège un peu des tirs ennemis et augmente leur précision au tir. Par contre, il faut plus de points pour se relever que pour se baisser. Les soldats sont également plus sensibles à un tir de côté ou de dos qu'à un tir de face : tournez-les dans la bonne direction.
Ne vous découragez pas. Au début, les soldats sont vraiment mauvais : très vulnérables car sans armures, peu de points de déplacement, faible précision au tir. Agissez très prudemment : si vous les ramenez vivants, ils progresseront et bientôt vous aurez des armures. Pensez à garder des points pour vous mettre à couvert derrière un mur plutôt que de tenter un tir hasardeux sur un Alien. Vous n'êtes pas obligé de déplacer tous les personnages à chaque tour. Il y a un bouton pour passer au soldat suivant. Après quelques essais, on constate que le fusil et le canon automatique sont plutôt efficaces pour les tirs de loin. Le pistolet est idéal pour le corps à corps.
Les Aliens sont vicieux : utilisez les icônes échelles pour regarder s'il n'y a pas des petits malins sur les toits des bâtiments ou de l'UFO.
Attendez d'avoir fait le plein de points avant de pénétrer dans l'OVNI. Si vous n'êtes pas parvenu à éliminer les Aliens du vaisseau, essayez de reculer derrière la porte de l'OVNI : elle se refermera en vous protégeant avant le début du tour des Aliens.

RETOUR DE MISSION:
Normalement, vous sortez victorieux du combat. Il n'est pas nécessaire de ramasser le butin, UFO s'en charge pour vous. Un petit OVNI intact est déjà bien intéressant : 1 source d'énergie, 2 navigations, 23 alliages, de l'Elerium, une sonde d'esprit. Le plus important est l'Elerium et les alliages. L'Elerium servira à fabriquer des objets aliens et les alliages sont nécessaires pour les armures.
Vous pouvez revendre les pistolets à plasma dont vous ne savez pas vous servir (mais pas les munitions qui serviront plus tard), la sonde d'esprit (340 000 $!), les corps d'Aliens que vous avez en double (gardez-en un de chaque type pour effectuer la recherche). La recherche sur les différentes espèces aliennes permet de contempler de jolis écrans et de compléter l'Ovnipédie.
Mais ce n'est pas complètement gratuit puisque certaines espèces aliennes étudiées donnent accès à des armes nouvelles.
Reconstituez le stock de munitions et de soldats si nécessaire. Quand vous avez racheté des persos, allez dans "Soldats" pour consulter leurs compétences. Renvoyez ceux qui ont de mauvaises caractéristiques (points de mouvement, de santé, précision au tir). Pour ce faire, désélectionnez-les du Skyranger puis allez dans le menu "Vendre/Renvoyer". Vous pourrez ainsi vous constituer une équipe de gros Rambos balèzes. Profitez-en aussi pour repérer les soldats qui ont le plus grand nombre d'unités de temps. Ce sont ceux-là qu'il faudra équiper en priorité avec les armes lourdes lors des phases de combat.

RECHERCHE :
Dès que vous avez ramené des alliages, effectuez la recherche sur les alliages (pour pouvoir accéder aux armures personnelles).

BASE ÉTATS-UNIS :
Dès que le hangar est construit, envoyez votre second Intercepteur aux US. Transférez aussi des Avalanches et tout le matos que vous avez en rab. Achetez cinq hommes pour vous prémunir contre une attaque éventuelle de la base. Seulement, au début, vous risquez de devoir jouer serré avec le budget. C'est là que les crashs de petits OVNI permettent de récupérer du matériel et de le revendre pour arrondir les fins de mois.

ATTAQUE D'UN OVNI CRASHÉ :
Déployez les soldats en éventail pour couvrir l'ensemble de la carte. Lors d'un crash, les Aliens sont disséminés un peu partout. Vous gagnerez du temps en envoyant des hommes fouiner dans les entrepôts pour voir s'il n'y a pas un Alien qui traîne. Utilisez au maximum le terrain pour vous protéger. Même les barrières constituent une protection efficace.
Ne tirez pas avec le tank lance-roquettes si la cible est en terrain découvert. Si une munition incendiaire a mis le feu au terrain, ne laissez pas un soldat dans les flammes pendant le tour de jeu des Aliens : il brûlerait. De la même manière, ne restez pas trop longtemps dans la fumée : les soldats s'asphyxient.
Avant de vous engouffrer dans le vaisseau alien, prévoyez des renforts.

Interception des OVNI

Première étape de la lutte contre les invasions extraterrestres, l'interception permet d'empêcher les Aliens de débarquer. Si vous n'arrivez pas à détruire les OVNI avant qu'ils n'atterrissent (ou bien quand ils sont au sol), les Aliens construiront des bases sur la Terre et vous devrez faire face à des terreurs aliennes dans les villes. Pour brûler les étapes, vous pouvez donc tenter de ne laisser passer aucun OVNI . D'un autre côté, les terreurs aliennes, même si elles sont plutôt dures à gagner, offrent à mon avis les plus beaux décors de UFO.

Au début du jeu, les Intercepteurs dont on dispose sont nettement plus lents que les vaisseaux aliens. Quand un OVNI est repéré, passez à la résolution temporelle la plus basse, puis zoomez sur l'OVNI pour déterminer dans quelle direction il se déplace. Si c'est possible, envoyez un Intercepteur pour aller à sa rencontre plutôt qu'à sa poursuite : comme vous êtes moins rapide, vous ne pourrez pas le rattraper. Si vous perdez l'UFO au radar, envoyez l'Intercepteur à la dernière position connue pour tenter de le retrouver. Si ça ne marche pas, dirigez à nouveau l'Intercepteur vers un point à proximité immédiate. Procédez plusieurs fois de la même manière en faisant un cercle autour de la dernière position connue. Vous pourrez peut-être retrouver la trace de l'OVNI, ou mieux le surprendre alors qu'il est posé au sol.
Quand vous êtes en situation d'engager l'UFO, il faut déterminer si vous voulez le détruire ou le crasher. Dans les deux cas, l'OVNI ne pourra plus nuire. Vous pouvez décider de le crasher et ensuite envoyer des soldats le visiter. Cela vous permettra de faire progresser les caractéristiques des soldats et de récupérer des technologies et minerais aliens (pratique pour arrondir vos fins de mois). En fait, au début du jeu, il est intéressant de crasher quelques (très) petits OVNI. Plus tard, vous ne vous déplacerez plus que pour les grands vaisseaux.

Selon la taille de l'OVNI et le type d'attaque que vous choisissez, vous pouvez déterminer s'il y aura crash ou destruction. Les Stingrays sont des armes de moyenne portée, alors que les Avalanches tirent à longue distance. La puissance de tir des Avalanches (attaque prudente) permet de détruire à coup sûr un très petit ou petit OVNI. Utilisez une attaque standard (Stingray) pour crasher les petits et très petits OVNI. Le bouton en haut à gauche de la fenêtre d'interception permet de suivre l'OVNI sans attaquer. Vous pouvez alors accélérer le temps. C'est utile si vous êtes au-dessus de la mer : vous pouvez attendre de passer au-dessus de la terre pour crasher l'OVNI. C'est également un moyen d'éviter un crash de nuit : les combats sont moins difficiles le jour. Pour les puristes, cela permet aussi de choisir le type de terrain sur lequel on crashe l'UFO. Chaque graphisme de la carte de la terre correspond à un décor différent lors de la phase de combat.
Pensez toujours à sauver avant d'envoyer des soldats sur le lieu d'un crash. Vérifiez que le Skyranger est bien équipé !



Quand plusieurs cibles sont visibles, appuyez sur les numéros pour centrer au milieu de l'écran la cible correspondante. Ne vous déplacez pas quand vous êtes dans le champ de vision d'un Alien, car il risque de vous tirer dessus. Blastez-le d'abord !
Si un homme est blessé et a perdu la quasi-totalité de ses points de vie, il va mourir en quelques tours. Le seul moyen de le sauver est d'envoyer un homme avec une trousse de soins à la rescousse. Placez les deux soldats face-à-face pour pouvoir utiliser la trousse de soins.
Lorsque la mission est terminée, le nombre de points qui s'affiche vient s'additionner aux points récoltés pendant les missions précédentes. Le total va déterminer le degré de satisfaction des nations membres de XCOM, qui choisiront ou non d'augmenter votre budget.

RECHERCHE :
Dès que le budget le permet, achetez le maximum de savants que peuvent accueillir les quartiers d'habitation. Après les alliages aliens, faites la recherche sur le pistolet laser.

BILAN JANVIER :
Notre premier mois est plutôt positif, vu qu'on n'a pas trop déconné et visité des OVNI intacts. Du coup, on aborde février avec un solde positif de 2-3 millions de $.

FEVRIER 1999

TROISIEME BASE :
Il s'agit d'utiliser toute cette thune à bon escient. Construisez un grand système radar pour la base aux Etats-Unis. Installez une troisième base en Chine. Équipez la base comme pour les US. Pour déterminer où construire les bases c'est très simple : il suffit d'aller dans l'écran budget pour voir quels sont les pays qui participent le plus au budget de XCOM. C'est bien évidemment ceux-là qu'il faut bichonner en les protégeant le plus efficacement des raids aliens. La base en Chine permettra de couvrir la zone Chine/Japon.

CRASH OVNI :
Une bonne technique pour pénétrer dans un vaisseau alien est d'amener trois soldats devant le sas d'entrée. Après avoir récupéré les unités de temps, on peut utiliser successivement les trois persos pour arroser ce qui est inévitablement apparu en ouvrant le sas. Si plusieurs Aliens groupés sont visibles, vous pouvez aussi utiliser une grenade.
Attention, une grenade doit être amorcée avant d'être lancée. Rien ne vous empêche d'amorcer la grenade (à 0 tour) à l'avance, à un moment où vous avez des points de mouvement en trop. La grenade amorcée à 0 tour est immédiatement utilisable ou peut être lancée plus tard. L'avantage de la grenade est qu'elle peut tuer plusieurs Aliens à la fois quand elle est projetée au milieu d'un groupe. D'ailleurs, les Aliens ne se gênent pas pour en faire autant : évitez de laisser vos soldats en groupe quand vous êtes en position de défense. Prévoyez enfin de pouvoir vous mettre à couvert quand vous aurez lancé votre grenade.

INTERCEPTION:
Quand le hangar en Chine est construit, louez un troisième Intercepteur. Il vous coûtera 600 000 $ par mois. Il faudra songer à le rentabiliser en collectant beaucoup de matos dans les OVNI. Armement de l'Intercepteur : un lanceur de Stingray et un lanceur d'Avalanche (vous aurez automatiquement le plein en munitions : 6 stingrays et 3 avalanches). Vous disposez alors d'un Intercepteur dans chaque base et d'un Skyranger basé en Europe. Désormais, on ne s'intéresse plus trop aux très petits OVNI, à part pour le tourisme : détruisez-les systématiquement grâce aux Avalanches.
Si vous avez suffisamment d'argent, il n'est pas non plus nécessaire d'envoyer le Skyranger sur les petits et très petits OVNI crashés.

RECHERCHE :
Quand la technologie des alliages est maîtrisée, vous pouvez faire la recherche sur l'armure personnelle. Puis vous pourrez construire des armures pour vos soldats. Au hasard des missions, vous récupérerez le petit lanceur de bombes assommantes. C'est un objet très important. Une fois la recherche effectuée, il vous permettra de capturer des Aliens vivants et de leur faire cracher le fin mot de cette invasion!

MARS 1999

Continuez à appliquer les techniques précédentes en essayant de gagner un maximum de thunes lors des missions. Construisez en Europe un deuxième Quartier d'Habitation et un deuxième Laboratoire.

AVRIL 1999

QUATRIEME BASE :
Construisez au sud de l'Afrique votre quatrième base. Installations standard : Grand Système Radar, Hangar, Entrepôt et Quartier d'Habitation.

RECHERCHE :
Achetez en Europe le maximum de savants. Effectuez la recherche sur Navigation OVNI et Énergie OVNI. Vous pourrez par la suite accéder aux Intercepteurs rapides et aux combinaisons d'énergie et de vol.

INTERCEPTION :
Les OVNI moyens sont plus coriaces que les petits modèles. Vous pouvez envoyer deux Intercepteurs. Utilisez le bouton de réduction de fenêtre pour attendre que le deuxième Intercepteur rejoigne son équipier avant de faire une attaque standard. Une deuxième technique plus subtile peut permettre de s'en sortir avec un seul Intercepteur. Commencez par une attaque prudente (pour tirer les trois Avalanches) puis passez en attaque agressive. Avec un peu de chance, les Stingrays devraient en venir à bout.

CRASH D'OVNI :
N'hésitez pas à sacrifier un tank pour protéger les soldats. Parfois il vous faudra faire des manipulations de matériel (recharger une arme, ramasser des munitions ou des armes aliennes). Prenez conscience que celà use beaucoup d'unités de temps: faites-le à couvert. Utilisez le terrain au maximum pour protéger les soldats: barrières, arbres, buissons, bottes de paille. Avec le tank lance-roquettes on peut détruire des barrières ou même les murs des maisons pour débusquer les Aliens ou pour se frayer un chemin plus rapide.
Bilan: 2 Millions $.

MAI 1999

RECHERCHE:
Recrutez des Ingénieurs en Europe si votre budget vous le permet. Continuez la recherche (pistolet à plasma et ses munitions, combinaison d'énergie...).Il est temps aussi de construire des défenses missiles pour protéger les bases. Commencez par l'Europe, puis équipez progressivement toutes les bases. En cas d'attaque de base, les défenses missiles permettent d'abîmer un peu les troupes de débarquement des Aliens. C'est toujours ça de moins à se farcir !

JUIN 1999

CINQUIEME BASE :
Construisez votre cinquième base au sud du Brésil. Installations standard : Grand Système Radar, Hangar, Entrepôt et Quartier d'Habitation. Comme pour les autres bases, il faudra louer un Intercepteur une fois le hangar disponible.

INTERCEPTION :
L'interception de Grands OVNI requiert obligatoirement deux Intercepteurs. Une fois les deux chasseurs sur la cible, panachez des attaques prudentes et agressives. Privilégiez quand même l'attaque agressive pour utiliser les Stingrays (6 missiles contre 3 pour les Avalanches).

JUILLET 1999

Essayez de buter tous les OVNI qui se présentent sans nécessairement tous les fouiller. Ne laissez surtout pas passer les OVNI moyens, sinon vous risquez une terreur alienne dans les villes.

AOUT 1999

RECHERCHE :
Grâce au lanceur de bombes assommantes, vous allez ramener un Alien vivant d'une de vos expéditions. Vous pourrez alors faire des recherches sur les origines aliennes. À étudier également : Nouveau chasseur (le pied) et Canon à plasma lourd (qui permet de booster la puissance de feu des Intercepteurs).

ATTAQUE DE BASE :
À ce stade de la partie, les Aliens exaspérés par vos succès vont venir semer



la mort dans l'une de vos bases. Si vous n'avez pas de défense missile efficace, ils risquent d'être très nombreux. Heureusement, l'attaque de base permet de découvrir l'intérieur des bases et c'est très joli ! Les salles sont très grandes et le tank lance-roquettes fait merveille. Attention à l'ascenseur central qui est très dangereux à cause des quatre portes. L'avantage d'être attaqué sur place, c'est qu'on a tout le matériel pour s'équiper. Évitez quand même de trop charger les soldats.
Une bonne technique consiste à tirer sur les bidons dans les hangars quand il y a des Aliens à proximité : les bidons explosent et la déflagration permet de détruire l'ennemi.
Les attaques de base sont assez difficiles car il y a énormement d'Aliens à vaporiser, mais elles rapportent beaucoup en matériaux extraterrestres.

SEPTEMBRE 1999

RECHERCHE :
La recherche sur les origines aliennes vous apprend qu'il faut détruire l'invasion à la source. Pour localiser la base avancée située dans notre système solaire, vous devez capturer un leader alien vivant. Après avoir découvert le Firestorm (Intercepteur rapide), vous pouvez faire la recherche sur Vaisseau suprême (tiens, tiens !) et Bouclier de gravité.

Pensez à racheter les munitions manquantes dès le retour d'une mission. L'activité alienne s'intensifie et il faut un certain délai avant de recevoir le matériel commandé.

TERREUR ALIENNE :
Si vous ne quadrillez pas toute la Terre, vous vous prendrez une bonne petite terreur alienne entre les gencives. C'est tant mieux, car les décors sont les plus réussis de UFO.
Ici la variation vient de la présence de civils sur le théâtre des opérations. Plus vous tarderez à accomplir la mission, plus de civils se feront buter, et moins votre score sera valable. Évitez de faire tuer votre plus haut gradé, sinon le moral des soldats descendra et ils risqueraient de paniquer.

INTERCEPTION :
Vous allez pouvoir construire le Firestorm qui est un Intercepteur aussi rapide que les vaisseaux ennemis. En plus, vous ne devrez pas payer de frais de location pour cet appareil et vous allez faire des économies. Il y a quand même un hic : le Firestorm fonctionne à l'Elerium 115. Il va vous falloir beaucoup d'Elerium.
Pour en récolter, une seule technique : se faire des OVNI intacts. Quand un UFO est visible au radar, passez en 1 mn pour attendre qu'il se pose, passer en 5 sec., puis envoyez le Skyranger.
Sans Firestorm, il est très difficile d'abattre les grands et très grands OVNI à cause de leur grande vitesse et de leur forte résistance. Moralité : si vous laissez passer un grand OVNI, attendez-vous à une terreur, une attaque de base, ou pire, à la corruption d'un pays par l'installation d'une base alienne (du même coup, le pays concerné supprimera sa participation dans XCOM).

Bilan : 2 millions $.

OCTOBRE 1999

SIXIEME BASE :
Construisez une sixième base en Australie avec les bâtiments standard.

INTERCEPTION :
Une fois le Firestorm construit, vous pourrez envoyer l'Intercepteur d'Europe en Australie. Il ne faut pas plus d'un Intercepteur par base. En fait, le Firestorm doit être basé à l'endroit où il y a la plus forte activité alienne, pas forcément en Europe. Achetez d'ores et déjà un second Firestorm. Même s'il gloutonne de l'Elerium, un Firestorm permet d'économiser les frais de location d'un Intercepteur.

RECHERCHE :
Une fois le Canon à plasma découvert, vous avez accès à la recherche Défense à plasma. Vous pourrez alors construire le Rayon plasma (armement pour Intercepteurs) et l'Hovertank plasma. Comme avec les Combinaisons de vol, l'Hovertank plasma permet de survoler les obstacles. Néanmoins, il ne vaut pas le tank lance-roquettes pour la puissance de feu.

NOVEMBRE 1999

INTERCEPTION :
Rééquipez tous les Intercepteurs avec des Rayons plasma à la place des Avalanches. C'est la même portée et la même puissance de feu mais l'autonomie est de 100 charges. Si vous effectuez la recherche sur le Laser lourd, vous pourrez aussi remplacer les Stingrays par les Lasers : même portée, même puissance, mais 100 coups.

RECHERCHE :
Effectuez la recherche et construisez le Lanceur et la bombe Blaster. Vous pourrez alors étudier le Missile à Fusion (hyper puissant mais aussi hyper dangereux à courte portée).

JANVIER 2000

Construisez une base dans l'Arctique avec les installations standard. Effectuez la recherche sur Défense à fusion. Essayez de rééquiper progressivement vos Intercepteurs et Firestorm avec des armements plus puissants. Faites-vous de temps en temps quelques petits OVNI, si vous êtes en panne d'Elerium.

FEVRIER 2000

En étudiant les Aliens vivants, vous pourrez rechercher et produire la Sonde d'esprit. C'est indispensable pour repérer, dans les très grands vaisseaux, les leaders et commandants aliens que vous devrez capturer grâce aux bombes assommantes. Pour utiliser la Sonde, vous pouvez laisser un soldat dans le Skyranger puisqu'elle agit à distance. C'est aussi très utile pour connaître les capacités de réaction d'un ennemi visible (Est-ce qu'il lui reste des points de mouvement ? Est-ce qu'on peut s'en approcher pour tirer à bout portant sans risquer un tir de protection ?).

MARS 2000

Si vous capturez un Muton navigateur, vous pourrez accéder au Décodeur d'hyper-ondes qui vous permettra de connaître les missions assignées aux OVNI et réagir en conséquence. Vous allez, grâce aux sectoïdes, obtenir la possibilité de contrôler l'esprit comme vous l'ont fait subir les Aliens. C'est over-puissant comme fonctionnalité : si le contrôle d'esprit réussit, vous jouez les soldats ennemis comme si c'était vos propres troupes. Vous allez voir la gueule des Aliens quand un des leurs fait brutalement volte-face et arrose ses petits camarades !

Construisez des Défenses à plasma et à fusion pour protéger la base européenne. Vous pouvez d'ores et déjà produire des Lightnings et un Avenger (vaisseaux double usage : interception et transport de troupes, le double effet Kiss Cool !).

AVRIL, MAI, JUIN 2000

Si tout va bien, vous avez plein de thunes, plein d'Elerium, des vaisseaux et des armes du tonnerre et... capturé un leader alien vivant. Rapidement, les petits gars du Centre de détention vont lui faire cracher le morceau et vous apprenez que la base avancée des envahisseurs est sur Mars. Le moment est venu de rassembler une armée de tueurs assoiffés de sang et armés jusqu'aux dents pour bourrer à craquer votre Avenger. Prenez aussi deux trois tanks et Hovertanks.

LA BASE ALIENNE SUR MARS :
Si vous avez déjà effectué des missions dans des bases aliennes, vous ne serez pas dépaysé par les décors et le type de plan de la base (en un peu plus vaste). Seul le décor extérieur pyramidal est nouveau et il assure. Toutes les techniques de combat décrites précédemment vous seront bien utiles. Utilisez massivement le contrôle de l'esprit et faites gaffe aux reapers. La base finale est somme toute assez facile vu l'entraînement que vous avez subi. Mais faites durer le plaisir car ce sera votre dernier affrontement!

IANSOLO.









FUNWARE

ATTENTION !
CHANGEMENT D'ADRESSE
FUNWARE
11 RUE OUDINOT
75007 PARIS
Tél. : 45.66.09.90
Fax : 45.66.56.54



DISQUETTES 3,5	HD	DF/DD
A L'UNITE	5,00	3,80
PAR 100	4,50	3,50

TITRES SOULIGNES = NOUVEAUTES. Contactez-nous pour connaître la disponibilite de ces produits

AMIGA/ATARI

PARADOX	NC / -
APOCALYPSE	250 / -
ARMOUR GEDDON 2	179 / -
B-17	239 / -
BENEATH A STEAL SKY-VF	290 / -
BENEFACTOR	249 / -
BRIAN THE LION	190 / -
BRUTAL SPORTS FOOT	260 / -
CANNON FODDER	240 / 240
CHUCK ROCK 2	209 / -
D-DAY,6 JUIN 1944	NC / -
DARKMERE	280 / 280
DISPOSIBLE HERO	270 / -
DRAGONSTONE	NC / -
DYNABLASTER	- / 210
ELFMANIA	250 / 250
ELITE 2	249 / -
EUROPEAN CHAMPIONS	240 / 240
F1 GRAND PRIX	280 / 280
FIFA SOCCER	NC / -
GENESIA	280 / 280
GOAL	250 / 250
GOBLINS 3	270 / 270
HEIMDALL II	239 / -
HISTORY LINE - VF	290 / -
IMPOSSIBLE MISSION	249 / -
INDY 4 AVENTURE - VF	340 / -
INNOCENT	230 / -
JURASSIC PARK	240 / -
K240	229 / -
KGB	210 / -
KICK OFF 3	249 / -
KING QUEST VI - VF	279 / -
LEGACY OF SORASIL	250 / -
LEMMINGS 2	199 / 199
LOST VICKING	190 / -
LOTUS TURBO TRILOGY	260 / -
MAELSTROM	299 / -
MANCHESTER UNITED	240 / -
MONKEY ISLAND 2 - VF	340 / -
Mr NUTZ	250 / -
NICKY BOOM	170 / -
NORD & SUD	280 / -
O.M. FOOTBALL	240 / -
OVERLORD	NC / -
PERIHELION	190 / -
PINBALL SPE. EDITION	230 / -
QWAK	190 / -
QWIK	249 / -
ROBINSON REQUIEM - VF	249 / 249
SENSIBLE SOCCER INT.	199 / -
SETTLERS	290 / -
SIERRA SOCCER	209 / -
SIMON THE SORCE. - VF	320 / -
SKIDMARKS	240 / -
SLEEPWALKER	- / 150
SPACE HULK	199 / -
STAR TREK	310 / -
STARDUST	200 / -
STARLORD	239 / -
STREETFIGHTER 2	179 / 179
SUPER LEA. MANAGER	240 / 240
SYNDICATE - VF	250 / -
THE PATRICIAN - VF	260 / 260
THEME PARK	269 / -
TRODDLERS	170 / -
TWILIGHT 2000	290 / -
UFO	NC / -
WHIZZ	NC / -
WORLD CUP SOCCER 94	NC / -
WWF 2	170 / 170
ZOOL 2	240 / -

MANETTES PC

CONTROL PAD	130
FLIGHTSTICK	340
FLIGHTSTICK PRO	610
JETSTICK	320
THRUSTMASTER PC	
VOLANT FORMULA T1	1350
FLIGHT CONTROL	639
FLIGHT CONTROL PRO	1049
WEAPON CONTROL	1049
RUDDER CONTROL	1139

EXTENSIONS

512 Ko A500	250
512 Ko avec H. A500	290
1,5 Mo A500	800
1 Mo A500+	430
1 Mo A600	600
LECTEURS 3.5	
EXTERNE AMIGA	600
INTERNE AMIGA	530
EXTERNE ATARI	600
INTERNE ATARI	790
DISQUES DURS A1200	
LECTEUR CD ROM A1200	
NOUS CONSULTER	
AMIGA / ATARI	
SOURIS	130
MANETTES	
FAST WINNER TURBO II	60
SPEEDKING ANALOG.	150
SPEEDKING AUTOFIRE	130
ALIM. AMIGA	369

AMIGA 1200

ALIEN BREED II	230
BANSHEE	219
BODY BLOWS GALACTIC	260
BRIAN THE LION	190
CHAOS ENGINE	270
GUNSHIP 2000	259
HEIMDALL 2	239
IMPOSSIBLE MISSION	259
JURASSIC PARK	250
KICK OFF 3	259
KING QUEST VI - VF	310
OVERLORD	NC
QWIK	269
ROBINSON REQUIEM - VF	290
RYDER CUP	250
SABRE TEAM	230
SIMON SORCERER - VF	330
STAR TREK, 25th ANN.	310
THEME PARK	269
UFO	259
ZOOL 2	250

3 DO

CONSOLE / NTSC	3990
BIOFORGE	NC
DRAGON'S LAIR	430
JOHN MADDEN FOOT.	369
JURASSIC PARK	459
MONSTER MANOR	369
OUT OF THIS WORLD	429
ROAD RASH	459
SHOCKWAVE	459
THE HORDE	440
TOTAL ECLIPSE	479
WING COMMANDER	369

MACINTOSH

GABRIEL KNIGHT	349
INCA - VF	390
INDY 4 AVENTURE	390
KING QUEST VI	380
PINBALL CRY. CALIBURN	410
POPULOUS 2	369
POWERMONGER	NC
QUEST FOR GLORY 4	349
SIM CITY 2000 - DISK 1	149
SIM CITY 2000 - VF	330
SIM LIFE	150
STAR TREK	310
THEME PARK	NC
VICTORY AT SEA	380
CD ROM	
7TH GUEST	490
MYST	340
REBEL ASSAULT	NC
TETRIS GOLD	NC
MANETTES THRUSTMASTER	
WEAPON CONTROL	1049
RUDDER CONTROL	1139

AMIGA CD 32

PADDLE COMP. PRO	209
ALIEN BREED+QWAK	220
BANSHEE	239
BRIAN THE LION	209
BRUTAL SPORT FOOT	189
BUBBA'N'STIX	220
CANNON FODDER	249
CHAOS ENGINE	260
DANGEROUS STREETS	260
DISPOSIBLE HERO	230
DRAGONSTONE	NC
ELITE II	240
FIRE FORCE	219
GUNSHIP 2000	230
HEIMDALL 2	259
HUMANS 1 + 2	239
IMPOSSIBLE MISSION	NC
KICK OFF 3	289
LAMBORGHINI	249
LEGACY OF SORASIL	240
LITIL DIVIL	240
LOST VICKING	239
LOTUS TRILOGY	260
MANCHESTER UNITED	219
MICROCOSM	300
NICK FALDO GOLF	300
PINBALL FANTASIES	230
PROJECT X + F17	220
QWIK	249
RYDER CUP	269
SABRE TEAM	230
SENSIBLE SOCCER INT.	209
SOCCER KID	219
STRIKER	259
UFO	NC
ULTIMATE BODY BLOWS	250
UTOPIA 2	259
ZOOL 2	230

MATERIEL PC

CARTE REEL MAGIC	3390
SOUNDBLASTER 16 MCD	1069
SOUNDBLASTER 16 MCD AVEC ASP	1439
SOUNDBLASTER AWE32	2190
SOUNDMASTER+	510
LECTEUR CD ROM PANASONIC 562B AVEC REBEL ASSAULT+MEGARACE+MYST	1699
KIT CD PUISSANCE 16 SOUNDBLASTER 16 + CD ROM PANASONIC 562B AVEC REBEL ASSAULT+MEGARACE+MYST	2489
SOURIS	130
KIT DOMOTIQUE 2 VOIES	3169

PC DISQUETTES

1942 : PACIFIC AIR WAR	330	NORD ET SUD - VF	330
ACROSS THE RHINE	309	O.M. FOOTBALL	259
AL QUADIM	NC	OVERLORD	329
ALONE IN THE DARK 2 - VF	350	PACIFIC STRIKE	330
ARENA	340	PACIFIC STRIKE - SPEECH	170
BATTLE ISLE 2 - VF	349	PARADOX	NC
BATTLEDROME	299	PERFECT GENERAL II	360
BENEATH A STEEL SKY - VF	320	PHOENIX FIGHTER	NC
BLOODNET - VF	299	PINBALL DREAMS II	199
CANNON FODDER+TEE-SHI	299	PLANETE FOOTBALL	349
CHAOS ENGINE	249	POLICE QUEST IV - VF	330
CIVILIZATION - VF	290	PRIVATEER	310
COLONIZATION	NC	PRIVATEER - DISK 1	150
COMMANCHE + DISK 1	360	PRIVATEER - SPEECH PACK	160
CORRIDOR 7	179	PROJECT NOMAD	219
CYCLONES	NC	PUSH OVER	150
D-DAY, 6 JUIN 1944	349	QUEST FOR GLORY IV - VF	330
DAY OF TENTACLE - VF	330	RAILROAD TYCOON DELUXE	269
DELTA V	349	RAPTOR	279
DESERT STRIKE	299	RAVENLOFT - VF	369
DOOM (SHAREWARE)	75	ROBINSON REQUIEM - VF	290
DRACULA	360	SAM & MAX - VF	320
EVASIVE ACTION	280	SEA WOLF	349
F1 GRAND PRIX	320	SENSIBLE SOCCER INT.	199
F14 FLEET DEFENDER	330	SETTLERS - VF	349
FALCON GOLD	NC	SIM CITY 2000 - DISK 1 - VF	149
FIELDS OF GLORY	290	SIM CITY 2000 - VF	310
FIFA SOCCER	299	SIMON THE SORCERER - VF	330
FPS BASEBALL	NC	SPACE HULK	279
FRONTIER COMPIL.	329	STAR TREK II	340
GABRIEL KNIGHT - VF	330	STARLORD - VF	340
GREAT NAVALE BATTLE II	339	STONEKEEP	NC
HALLOWEN HARRY	279	SUBWAR 2050	290
HARPOON 2	319	SUPER SKI 3	259
HEIMDALL 2	269	SYNDICATE	290
HOCUS POCUS	279	SYNDICATE - DATA DISK	160
HOKUM KA-50	329	T.F.X.	300
INDY CAR	300	TERMINATOR 2029	240
INDY EXP. PACK	NC	TERMINATOR 2029 - DISK 1	139
INDY MOTOR SPEED.	NC	TERMINATOR RAMPAGE	280
ISHAR 3 - VF	279	TETRIS GOLD	NC
JUNGLE STRIKE	299	THEME PARK	339
KYRANDIA II(HANDofFATE) -	320	TIE-FIGHTER	329
L.B.A.	NC	TUBULARWORLD	NC
LANDS OF LORE - VF	330	UFO	330
LEISURE SUIT LARRY VI - VF	350	ULTIMA 8 - SPEECH PACK-V	160
LOST VALE ULTIMA VIII	NC	ULTIMA 8 - VF	350
MANCHESTER UNITED	230	VICTORY AT SEA	309
MASTER OF ORION	290	VROOM MULTIPLAYER	230
MIGHT AND MAGIC 5 - VF	280	WING ARMADA	299
MORTAL KOMBAT	220	WINGS OF GLORY	NC
NCAA BASKET	299	X-WING + DISK 1	360

PC CD ROM

7TH GUEST + DUNE	429
BATTLES ISLE 2 - VF	389
BENEATH A STEEL SKY- VF	379
BETRAYAL AT KRONDOR	339
BIOFORGE	NC
BLOODNET - VF	299
BUZZ ALDRIN	439
CANNON FODDER	NC
CENTRAL INTELLIGENCE	NC
CHAOS CONTROL	NC
COMMANCHE + MIS. 1 & 2	360
CORRIDOR 7	NC
CRITICAL PATH	390
CYCLONES	NC
D-DAY, 6 JUIN 1944	NC
DAEMONSGATE	299
DELTA V	NC
DESERT STRIKE	299
DRAGONLORE	NC
DRAGONSPHERE	289
ELEVENTH HOUR	NC
FALCON GOLD	NC
FIFA SOCCER	NC
FIGHTER WING	NC
FLYING NIGHTMARES	NC
FORTRESS OF Dr RADIAKI	NC
FRONTIER COMPILATION	NC
GABRIEL KNIGHT - VF	289
GREAT NAVAL BATTLES II	299
HAND OF FATE	410
HEIMDALL II	289
HOCKEY 95	NC
INTER. TENNIS OPEN	369
KING QUEST ANTHOLOGIE	329
LARRY COLLECTION	329
LARRY VI - VF	339
MANCHESTER UNITED	229
MYST	440
OUT POST	339
PARADOX	NC
POLICE QUEST 4 - VF	339
PRIVATEER & STRIKE COM.	NC
RAVENLOFT	389
RETURN TO ZORK - VF	329
SAGA OF ACES	329
SAM & MAX - VF	359
SEAWOLF	NC
SHADOW OF THE COMET	349
SPACE QUEST ANTHOLOGIE	329
STAR CRUSADER	NC
STAR TREK 25TH AN.	339
STARLORD	309
STONEKEEP	NC
STRIKE COMMANDER	329
SUBWAR 2050 + SCENARIO	339
SYNDICATE PLUS	319
T.F.X.	380
TETRIS GOLD	NC
THE PSYCHOTRON	NC
THEME PARK	NC
UFO	309
ULTIMA 8+SPEECH - VF	410
UNDER A KILLING MOON	NC
WHO SHOT JOHNNY ROCK	359
WINGS OF GLORY	NC
WOLFPACK	259
WOODSTOCK:25TH ANNIVE	NC
WORLD OF XEEN	330

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES -PRIX SUSCEPTIBLES DE MODIFICATIONS - LISTES NON EXHAUSTIVES

D'AUTRES TITRES SONT DISPONIBLES. TELEPHONEZ-NOUS. ☎ (16.1) 45.66.09.90

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - 11 RUE OUDINOT - 75007 PARIS

QTES	TITRES	PRIX
FRAIS DE PORT *Expédition colissimo + recommandé*		
	TOTAL A REGLER	

NOM ____________

ADRESSE ____________

CODE POSTAL ________ VILLE ____________

TELEPHONE ________ N° CLIENT (facultatif) ________

REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
je paierai à réception ☐ Contre remboursement (+ 35 F)

je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N° ____________

Date d'expiration : ..../.... Signature obligatoire :

FRAIS DE PORT => LOGICIELS : 30 F
MATERIEL ET ACCESSOIRES : 60 F

VOTRE MATERIEL DE JEUX :

SOLUCE

LA SOLUTION COMPLETE DE

ROBINSON'S REQUIEM

SUR PC ET EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Quatre petits conseils suivis des éléments nécessaires à la confection d'objets utiles. Ensuite, in extenso, la soluce proprement dite.

Le guide de la survie facile en quatre règles

1) Avant de manger quelque chose de nouveau, sauvegarder puis vérifier dix secondes plus tard votre état.
2) Veiller à économiser les allumettes dans les grottes en changeant de torche avant quelle ne se consume totalement.
3) Dès que possible dans le jeu, tuer à l'arme de jet les ennemis en sauvegardant au préalable afin d'économiser les munitions diverses.
4) Ne pas avoir (trop) honte de fuir devant une bébête trop meurtrière.

Ces petits riens qui nous sont bien utiles...

Attelle : bois + bandage
Colet : bois + fil de fer
Chapeau de feuilles : fil + feuillage
Torche : bois + résine
Flèche : bois + plume (aigle, ptérodactyle)
Arc : bois + liane
Canne à pêche : fil + épingle + branche (+ vers à chaque fois pour l'appât)
Casque : tortue mangée (glups)
Gants : 2 peaux de fourrure (tigres, bisons, lapins)
Bonnet : 3 peaux de fourrure
Pantalon de fourrure : 7 peaux
Veste de fourrure : 10 peaux
Pantalon en peau de reptile : 7 peaux (géants verts pas trop grands, varans)
Veste en peau de reptile : 12 peaux
Cocktail molotov : bouteille de whisky vide + bandage + souffre + salpêtre + charbon
Batterie piégée : batterie + fil de fer.

Le déroulement du jeu n'est pas linéaire. Aussi, la solution que voici correspond à mon parcours (initiatique ?), mais il est possible, dans certaines limites, d'évoluer différemment. Quoi qu'il en soit, il faudra récupérer les ordinateurs personnels des robinsons pour fuir la planète.

Au début, avancer un peu puis prendre un passage sur la gauche. Prendre sur les débris les fils de fer (au moins quatre) et la trousse de soins. Aller à la cascade. Tuer le robinson, le fouiller et prendre le couteau (arme efficace) sur le sol. Remplir la gourde et la désinfecter. Inspecter la plaine du départ. Derrière un arbre se trouve des vers dans un pochon (le poids étant négligeable, en prendre sans restriction). Tuer avec le couteau le type loup-garou qui se trouvent dans cette plaine. Prendre sa carte. Derrière lui se trouve un passage gardé par un tigre. S'offrent alors quatre possibilités : la fuite, la ruse (ramper), une synchronisation d'enfer (le frapper avec le couteau lorsqu'il saute sur vous) ou l'arnaque (s'avancer de manière à le bloquer dans les rochers, puis le tuer à l'aide du couteau). Dans le cas d'une boucherie, prendre la fourrure et la viande (à consommer avant la date de péremption). Aller ensuite au bout du chemin prendre abondamment dans un arbre spécial, de la résine. Faire des torches. Revenir dans la plaine et aller au sud-ouest (d'après le mode "carte"). Monter alors une côte jusqu'à un nid et un méchant zoziau. Le tuer, prendre des plumes et l'œuf dans le nid et/ou plumes et viande sur l'oiseau. Redescendre dans la plaine, faire des flèches (armes très efficaces), un bob (de rob) Paul Ricard en vraies feuilles (très utile à Paimpol ou Zarathoustra contre les insolations).
Revenir au tigre mort et, avant d'arriver à l'arbre résineux, prendre un passage vers la droite menant à une grotte. Y entrer. Après un premier homme-singe, prendre deux fois le chemin de droite. On arrive en un point qui donne à droite sur un cul-de-sac et à gauche sur une longue descente vers une paroi couverte de salpêtre qu'il faut récupérer (un échantillon suffit). Au centre de ce monde, se trouve une grande salle où il faut récupérer un sésame. Rejoindre la sortie qui se trouve au milieu de l'extrémité droite de cette carte. Les téméraires peuvent sortir de nuit afin d'affronter (en vain) un tyrannosaure noctambule, les autres peuvent attendre le matin (la nuit portant les bons conseils de Nina). Tuer les hommes-reptiles, leur prendre leur peau (en faire des vêtements isolants) et leur viande. Prendre sur un arbre au tronc blanc des lianes pour arc et canne à pêche. Aller voir le robinson de ce monde et lui parler pour récupérer un médaillon indispensable pour approcher les amazones, sans qu'elles adoptent un comportement belliqueux. Parler à la reine de ces dernières (elle se trouve au fond de la clairière, à côté

du stégausorus). Revenir aux débris du vaisseau dans le premier monde visité. Passer le pont naturel et emprunter la montée. Traverser le pont, tuer le tigre avec des flèches, le dépecer et suivre le chemin jusqu'à une grotte à explorer. Aller tuer le robinson, prendre sa carte et le reste. Prendre la sortie en haut. Sur la droite, des araignées ; sur la gauche, des bisons mutants (abus de LSD ?!). Marcher sur la bordure entre sable et herbe. En contournant légèrement la roche par la droite, on trouve un passage couvert de végétation. Prendre ce chemin et affronter les humanoïdes armés d'une lance. Ramasser les lances (arme très super efficace), prendre sur une hutte une gourde à la contenance trois fois supérieure à celle du début et suivre un passage étroit (situé en haut à gauche), afin de trouver un nouvel ordinateur personnel sur un robinson crucifié, et, en guise de déjeuner, un ptéranodon. Redescendre dans la plaine, aller dans la partie gauche de la carte. Tuer les bisons (peau + viande). Au sud-ouest de la carte, se trouvent deux bisons dont l'un près d'une dépouille de robinson. Le tuer en premier : c'est le plus dangereux des deux, sachant que la mort de l'un entraîne la charge de l'autre. Prendre la carte sur le cadavre. Passer sous la voûte naturelle et parler au robinson. Aller ensuite dans la partie désertique de ce monde. Se faire une injection d'anti-venin pour se prémunir des araignées. Il est possible de les tuer assez aisément, mais cela ne sert pas à grand chose dans la mesure où elles n'ont rien d'utile à vous léguer, et que par ailleurs, elles ressuscitent après quelques heures. Au nord, il y a une autre grotte. À l'intérieur, prendre le deuxième passage sur la droite (en vue subjective), aller tout en bas de la carte (vue objective ?!), suivre un dédale jusqu'à une carte sur une dépouille. Juste avant de revenir dans la grande salle centrale, prendre un passage sur la droite. L'une de ses ramifications mène à une nouvelle salle. Tuer la tortue, la manger et faire de sa carapace un casque. Prendre sur la paroi du sel afin de fixer l'eau dans l'organisme à l'approche d'une zone aride (quelque chose me dit qu'il va bientôt faire chaud). Il y a un autre sésame dans cette grotte (premier tournant sur la droite lorsqu'on vient du monde des bisons), mais elle est gardée pas un tyrannosaure invincible, compte tenu de l'état actuel de l'armement. Il est possible de feinter la vilaine bébête en courant jusqu'à une sortie, mais lorsqu'on sait que ladite bébête n'est autre que le vilain-pas-beau-Kagou qui sera exterminé plus tard, on prendra la peine de s'agenouiller sous un chêne pour méditer sur le "Discours sur l'origine et les fondements de l'inégalité parmi les hommes" de Jean-Jacques Rousseau (je m'égare...) ou à une technique plus éclairée (utile dans une grotte).Après avoir pris dans la salle de la tortue (et non de torture), un plein d'eau (gourde et organisme),prendre la sortie sud (Porte d'Orléans) à partir de la salle des deux petits tyrannosaures.

Faire attention aux sables mouvants (couleur marron foncé). Aller au sud-ouest de la carte. Prendre à contre-pied l'adage "Pitié pour les simples d'esprit" en liquidant le robinson allumé. Prendre sa carte, le pistolet de détresse, ainsi que ses munitions. En allant vers le nord de la carte, on voit un tricératops assoupi. Une fois de plus, l'armement disponible ne permet pas de s'occuper de lui. En revanche, par un autre embranchement, vers le nord-ouest, on arrive à des reptiles dont la peau est nécessaire pour finir la combinaison isolante ainsi qu'à une autre carte. Revenir dans le monde des amazones et attendre le tyrannosaure. Losqu'il fait face, utiliser le pistolet de détresse et tuer le dinosaure. Il est indispensable de se servir de l'icône "use" pour ce faire et non de viser le dinosaure avec ce pistolet, car, bizarrement, il ne sera pas aveuglé. Parler alors à la reine des amazones qui donne en récompense une lampe. Affronter ensuite le robinson fou de jalousie et — classique, désormais — priver sa dépouille de son sésame et du reste. Aller chercher dans la grotte grise des tyrannosaures le sésame dans la salle anciennement occupée par Kagou. Revenir dans le monde du départ. Près de la cascade, se trouve un chemin vers une grotte. Au fond de celle-ci, un passage étroit dans lequelle il faut ramper. Dans la grande salle, il y a une sorte de taupe coriace sans arme de jet en mode difficile. Sur la droite, un passage, toujours debout, vers de petites taupes et surtout un autre ordinateur personnel. Ailleurs dans la grande salle, un passage où il faut de nouveau ramper. Il mène à un nouveau monde. Tuer le type armé du laser et prendre ses biens. Au nord-ouest, un cadavre et son sésame ; au nord-est, un passage vers des lapins-cerfs ; à l'est de la clairière principale, un passage vers un arbre fruitier. Sur le chemin, on trouve à droite une autre voie. L'emprunter. Les centaures sont inhospitaliers, donc pas de pitié. Après le pont, trois autres centaures armés d'une hache qui tuent pour de vrai. Ensuite, un dernier centaure possédant un sésame à récupérer. Retourner dans la clairière principale et aller au nord. Tuer les tigres (quatre), prendre leur fourrure et si besoin est leur viande. Avancer vers l'eau. Sur la droite, on voit de loin un radeau. Passer avec ce dernier sous le pont naturel pour atteindre en bas à droite une grotte. Visiter la grotte violette sur le radeau. Prendre le chemin maritime de gauche. Au fond du passage, prendre sur le mur en face (d'une couleur différente) du souffre. Revenir à la fourche et prendre le passage de droite. En arrivant à la cascade, mettre les vêtements isolants en peau de reptile. Nager jusqu'à la rive et remettre les vêtements chauds. Le deuxième chemin vers la droite mène à un autre sésame. Dans un autre passage de ce secteur, on trouve du charbon. Faire le cocktail molotov (boire le whisky). Aller tuer le type qui était censé être un pote. Surtout prendre son masque à gaz. Aller dans la zone très chaude (sables mouvants). Tuer avec le coktail molotov le tricératops non loin de feu monsieur le Robinson-fou. Derrière la bête immmmonde, une batterie dans une épave de vaisseau. Mettre les gants en kevlar et utiliser sur la batterie un fil de fer. Aller dans la moitié droite de la carte. Dans un passage vers le sud, se trouvent des robots à tuer. Arrivé devant un robot plus gros que les autres, s'avancer jusqu'à ce qu'il charge. Poser alors la batterie piégée et reculer. Ensuite, la ramasser. Dépasser le gros robot. Devant la lave, chercher une grotte sur la gauche. Avant d'y rentrer, mettre le masque à gaz. Au bout du couloir, prendre le passage de gauche. Tuer le robot, prendre la carte et le laser lourd à munitions illimitées (arme_(n+1)_adverbes/adjectifs_efficace). Revenir à la fourche, prendre la branche de droite. Buter tous les robots. Aller dans le passage vers le sud pour reconnaître les lieux (par la suite, la carte n'est plus accessible) et neutraliser tout ce qui bouge. Au bout d'un long couloir vers le nord, après deux coulées de lave, il y a le sésame de Nina. Revenir dans la salle centrale. Aller vers la gauche dans une salle gardée par des sentinelles volantes. Après les avoir détruites, mettre les vingt sésames dont le sien dans l'ordinateur approprié (celui qui a une fente à cet effet). Une alarme retentit. Il faut se diriger rapidement vers la porte de sortie (deux fois à droite en prenant le couloir vers le sud).

Et voilou, c'est fini ! ■

Bleck & Deckard

P.S. : si quelqu'un pouvait me dire où trouver le chef des Rétros dans Righteous Fire après avoir visité New Eden, cela me ferait plaisir...
Merci (3615 JOYSTICK, BAL Deckard).










GUIDE DE JEU

THEME P

Voici une courte liste des principales astuces pour Theme Park. Plus vous y jouerez, et plus vous commencerez à développer vos propres méthodes de jeu et votre propre stratégie. D'ici là, suivez le guide !

AU COMMENCEMENT...

Mon premier conseil s'adresse à ceux qui débutent et à ceux qui s'acharnent sans beaucoup de succès. Le tutorial qui suit présente les éléments de base des chemins, des queues, des manèges et des boutiques.

CONSEIL DE BASE

Les clients sont très exigeants et ne sont pas faciles à satisfaire : la moindre erreur que vous ferez les rendra très vite mécontents. Pour éviter cette extrémité, vous devez toujours écouter ce qu'ils vous disent. Gardez un œil sur les bulles de pensées qui apparaissent audessus de la tête des clients, et réagissez en conséquence. Si beaucoup de personnes ont faim dans la même zone, vous devez envisager la construction d'un stand de restauration dans les environs. De même, si plusieurs personnes sont mécontentes des prix pratiqués ou des récompenses des stands de jeux, vous devrez baisser les uns et augmenter les autres.

N'essayez pas de construire un parc géant dès le départ. Commencez par un petit parc rentable et fiable. De cette façon, vous n'aurez pas à courir d'un bout à l'autre pour régler les problèmes. Procédez doucement mais sûrement. N'hésitez pas à retirer les attractions mal placées. Il vaut mieux perdre de l'argent et reconstruire autre part.

LES ATTRACTIONS

C'est le parc doté de nombreuses attractions qui a le plus de chance de rapporter de l'argent. Et l'argent vous permettra de consacrer plus d'investissements dans les recherches.

Les clients préfèrent en général une grande diversité dans les attractions. Cela ne veut pas dire que vous devez absolument construire chacune des attractions disponibles, mais il vaut mieux donner la priorité aux nouvelles.

Comme les attractions s'usent avec le temps, il faudra très vite penser à les réparer. À ce moment-là, vous pouvez vendre l'attraction en question et la remplacer par une autre, en meilleur état. Cela réduit le travail des "mécaniciens" et devrait contenter tout le monde.

LES BOUTIQUES ET LES STANDS

L'une des principales sources de revenus provient des boutiques et des stands bien placés. Ils rapportent beaucoup, satisfont pleinement les clients mais ils ont deux inconvénients.

Le premier est que personne n'aime les parcs sales et mal entretenus. Si trop de détritus jonchent les allées, les clients commenceront à fuir et vous ne remporterez probablement pas beaucoup de récompenses à la fin de l'année. Certaines boutiques comme les "Cafés" ont leurs propres poubelles, et ne posent donc pas autant de problèmes qu'un "Pokey Cola". D'un autre côté, elles sont moins efficaces. Quand vous achetez une boutique qui "engendre" des détritus, assurez-vous d'avoir suffisamment de "balayeurs" pour combattre ce fléau.

L'autre principal problème est l'approvisionnement. Une boutique qui ne possède pas de marchandises ne sert pas à grand chose. Vous devriez toujours surveiller l'état de vos stocks pour ne pas avoir de rupture, et commander les marchandises suffisamment longtemps à l'avance. Essayez de prendre le rythme quant aux commandes, pour ne pas avoir à surveiller chaque boutique individuellement. Si le "conseiller" vous prévient que certaines boutiques sont sur le point d'être en rupture, mais que vous n'avez pas encore commandé de marchandises, parez au plus pressé afin de réduire le temps de fermeture de la boutique. Si vous jouez en mode "bac-à-Sable", vous n'avez pas à vous occuper de ça.

Les stands peuvent également rapporter beaucoup d'argent. Mais ils peuvent énerver vos clients s'ils ont l'impression de ne jamais gagner. Essayez d'équilibrer le prix de chaque partie avec les chances de gagner et les récompenses offertes. N'essayez pas de les arnaquer, car ils s'en apercevront très vite et fuiront vos stands. Il vaut mieux un prix modeste avec des récompenses modestes, mais de grandes chances de gagner, qu'un prix prohibitif avec de grosses récompenses et peu de chance.

Les stands ont deux autres atouts : ils divertissent les clients (pas autant que les attractions) et ne produisent pas de détritus. Ils sont également plus petits que les attractions et peuvent être insérés un peu partout dans le parc. Là aussi, les clients sont friands de variétés. Évidemment, pour cela, vous devrez effectuer des recherches...

LES "DÉCORATIONS"

Les "décorations" comme les arbres, les barrières et les lacs ne doivent pas être sous-estimées. Un parc non décoré est sinistre et a très peu de chance de remporter des prix de fin d'année. Les "décorations" impressionnent également beaucoup les clients qui viennent pour la première fois au parc. Enfin, ces derniers apprécient beaucoup les "grands huit" qui plongent et virent au milieu d'une forêt...

LE PERSONNEL

Le nombre et le type de personnel que vous employez à un moment donné font ou défont la réputation de votre parc. Dès que vous commencez à placer les boutiques qui "engendrent" des détritus, vous devriez employer des "balayeurs". De même, dès que vos attractions commencent à tomber en panne, vous devriez employer des "mécaniciens". Les "amuseurs" sont très utiles aussi, surtout quand la plupart de vos attractions sont en réparation, ou quand il pleut.

Les "balayeurs" devraient être embauchés dès que vous voyez des détritus au sol. Surveillez les nouveaux "balayeurs", car ils ne connaissent pas bien votre parc et omettent de nettoyer des zones à risque. Si tel est le cas, vous devriez leur donner des instructions quant à leur ronde.

Les "mécaniciens" devraient être embauchés dès que les attractions donnent leurs premiers signes de fatigue. Comme ils passent leur temps à casser la croûte, n'oubliez pas de surveiller. Ils se précipitent naturellement aux attractions en panne, mais quand il y en a plus d'une, c'est à vous de leur indiquer celle à réparer en priorité, tout en fermant les autres. Un "mécanicien" peut efficacement entretenir trois à quatre attractions. Mais cela dépend également de la qualité et de la fiabilité des attractions, si elles sont utilisées souvent ou non, etc.

Une tactique légèrement risquée consiste à ralentir la vitesse d'une attraction endommagée pendant que le "mécanicien" s'occupe d'une autre. Il faut juste espérer qu'il n'y aura pas d'accident. Cette tactique peut être employée quand vous ne disposez que d'un seul "mécanicien". Mais attention, elle peut se révéler désastreuse !

Les "amuseurs" devraient être placés à côté des files d'attente particulièrement longues pour calmer les clients. Au moins un "amuseur" devra être placé à l'entrée du parc. Il pourra ainsi tenir le parapluie s'il commence à pleuvoir.

Les "gardiens" ne sont nécessaires qu'à l'apparition des "voyous" dans le parc. Si tel est le cas, vous devez vous en occuper immédiatement. Embauchez beaucoup de "gardiens" et

essayez de diriger vos clients hors des zones à risque. Les "gardiens" n'escorteront les "voyous" hors du parc que si ceux-ci frappent les clients ou cassent les attractions.

LE DESIGN DU PARC

Quand vous créez votre parc, essayez de ne pas oublier que les clients veulent que chaque chose soit à sa place. Profitez que les clients soient encore contents : placez la "boutique de ballons" juste à côté de l'entrée pour qu'ils y dépensent leur argent. Cela les mettra généralement de bonne humeur pour le reste de la journée. Les clients adorent les attractions et les stands de jeux : essayez donc de réduire leurs déplacements entre deux attractions. Une méthode



consiste à avoir des chemins rectilignes bordés d'attractions en tout genre. La sortie de chaque attraction se situera ainsi juste à côté de l'entrée d'une autre. Une petite file d'attente devrait relier le chemin à une entrée. Essayez néanmoins de faire en sorte qu'une personne sortant d'une attraction ne se retrouve pas coincée dans la file d'attente d'une autre. Avec cette méthode, les clients zigzagueront entre les attractions, et le temps qu'ils passent à marcher sera réduit au minimum. D'un autre côté, cette méthode ne laisse pas beaucoup de place aux décorations et lassera très vite.

Si vous commencez à créer un système de chemins complexe, n'oubliez pas de placer les panneaux indicateurs. Une personne cherchant une attraction en particulier est contente de trouver des indications lui permettant d'y accéder, plutôt que d'errer sans fin. De même, les panneaux indicateurs montrant la sortie permettent aux clients mécontents de quitter le parc au plus vite. Les mécontents n'utilisent pas d'attractions, n'achètent rien, mais continuent à errer dans le parc, réduisant ainsi le pourcentage des clients contents. La réputation et la popularité de votre parc risquent d'en souffrir.

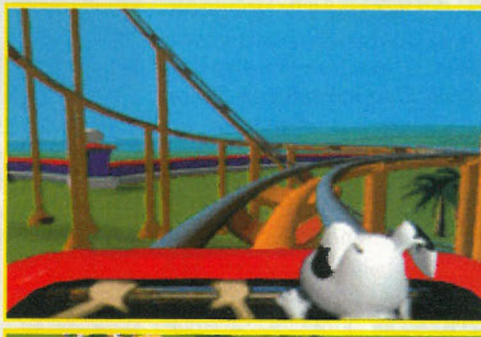
Une autre méthode consiste à utiliser des sens uniques. Le parc est organisé de telle façon que les clients n'aient pas le choix de leurs déplacements et soient contraints de parcourir les chemins dans un sens précis. Le principal avantage de cette méthode est de vous permettre de vous consacrer aux envies de chaque client. De plus, on n'a plus besoin des panneaux indicateurs. Le principal problème survient quand trop de clients entrent dans le parc. Les files d'attente













s'allongent et les clients ne peuvent profiter de toutes les attractions. À cause des sens uniques, ils ne peuvent pas passer une attraction puis y revenir plus tard.

LES RÉCOMPENSES

À la fin de chaque année, vous verrez différents graphiques sur la "santé" de votre parc. De plus, différentes récompenses sont décernées. Ces récompenses sont importantes, car elles améliorent non seulement la réputation du parc mais rapportent également un montant substantiel d'argent dans votre compte. Elles permettent aussi de vous situer par rapport à vos concurrents.

Gérez bien votre parc et vous devriez récolter quelques récompenses.

Si vous vous concentrez sur une seule récompense, vous pourrez consacrer l'argent gagné aux autres catégories.

ASTUCES DIVERSES ET VARIÉES

Ouvrez immédiatement votre parc. Un ou deux clients commenceront à venir même s'ils ne restent pas longtemps.

Ralentissez la vitesse du jeu quand vous désignez le parc. Cela vous permet de gagner du temps pour placer les attractions.

Les nouvelles attractions sont très importantes et vous devriez toujours consacrer quelques investissements dans les recherches. Cela vous aidera à remporter la récompense du parc: "Le plus avancé technologiquement".

Quand vous placez les attractions, n'oubliez pas que vous pouvez changer la place des entrées et des sorties.

Ça vaut presque toujours le coup d'acheter vos propres actions, non seulement pour éviter d'être acheté par un concurrent, mais aussi parce qu'elles gagnent en valeur.

Chaque fois que vous ajoutez une nouvelle attraction, vous devriez augmenter le prix des billets d'entrée. Plus vous placez d'attractions, et plus vous pouvez les augmenter.

Essayez d'acheter les nouvelles attractions dès qu'elles sont disponibles.

Si vous remarquez beaucoup de détritus, vous pouvez envisager d'augmenter le prix des stands de restauration. N'oubliez quand même pas de tout nettoyer.

Essayez de faire en sorte que les files d'attente soient suffisamment longues pour accueillir tous les clients intéressés par une attraction. Les gens ne font pas la queue s'il n'y a plus de place.

Faites en sorte que les "balayeurs" ne travaillent qu'en dehors des boutiques.

Si vous voulez construire plusieurs fois une même attraction, essayez de les placer relativement éloignées les unes des autres.

Surveillez constamment vos stocks de marchandises. Vous pouvez retarder une livraison en effectuant une nouvelle commande.

Les grands parcs doivent être surveillés encore plus minutieusement.

Les attractions accueillant beaucoup de gens nécessitent des files d'attente plus longues.

Pour commencer, essayez d'installer au moins une fois chaque attraction.■

PAR OLIVIER PREZEAU

Les micros se consolent (un peu...)

Et si on se faisait un petit jeu cartouche entre deux longues parties sur micro ? Puisque de plus en plus d'entre vous possèdent également une console, vous retrouverez tous les mois cette rubrique dans Joystick.

Les nouvelles consoles

Ce n'est pas tous les jours que les nouveaux micros font leur apparition. Dans le monde des consoles, c'est un peu différent puisque dès l'arrivée du printemps, les nouvelles machines bourgeonnent, et cette année par exemple, ce n'est pas moins de cinq projets qui ont été annoncés par Sega, Sony, Nec, SNK et Bandai. Mais que fait Nintendo ? Je vous en reparlerai le mois prochain, chacun son tour... On commence par Sega.

SEGA, C'EST PLUS FORT QUE TROIS !

Eh oui, selon une vieille habitude nippone, Sega continue à fractionner son marché en trois régions. C'est ainsi que les Japonais attendent l'arrivée de la SegaSaturn (avec un S majuscule au milieu, c'est normal) pour novembre, alors que les Américains n'auront le droit qu'à un adaptateur 32 bits pour leur Genesis (la Megadrive américaine). Et en Europe ? On fera joujou avec la Megadrive, ça devrait suffire... La SegaSaturn est architecturée autour de deux SH2 32 bits Hitachi. Malgré la présence d'un port cartouche (compatibilité avec la Megadrive possible, rien n'est définitif), les jeux prévus auront pour support le CD-Rom. Ils auront pour nom Virtua Fighter, Daytona USA, Shinobi EX, Virtua Cop. Parallèlement, le Sup[redacted]era patienter les Américains avec un processeur SH2 32 bits et viendra s'enficher dans la Megadrive. C'est Virtua Racing Deluxe qui fera acheter cet adaptateur aux Américains. Ne soyons pas mauvaise langue car Sega France a d'ores et déjà annoncé la sortie de la Megadrive 32X pour une date non précisée ! Quand je vous disais qu'on était la troisième roue du carosse...

Telex...Telex...

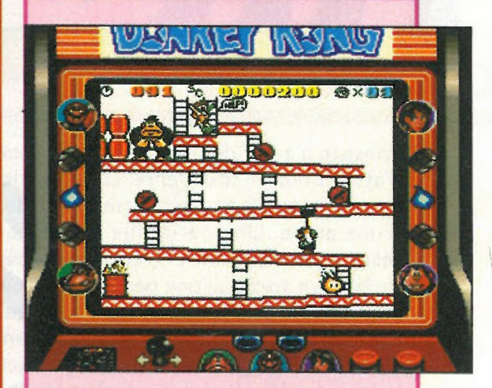
NINTENDO BAISSE SES PRIX

Suite à la délocalisation de ses usines de fabrication de machines (principalement en Chine), Nintendo annonce une baisse prochaine de ses prix au Japon : la Game Boy passerait à 150 F et la Super Nintendo à 350 F.

SONIC, LE REREREТOUR

SEGA a discrètement dévoilé la sortie prochaine sur Megadrive de Sonic & Nickels, Sonic 4 en fait.

DONKEY KONG
Le jeu GAME BOY du mois



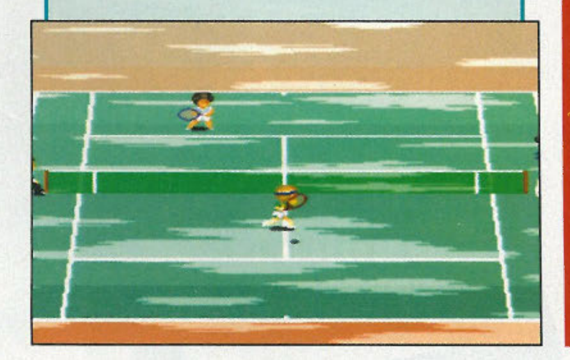
Même si vous avez débuté votre vie ludique sur micro, vous ne pouvez pas ignorer l'existence de Donkey Kong. Tenez, Mario, vous connaissez au moins ? Eh bien, ce petit plombier héros des jeux Nintendo a fait sa première apparition en 1978 dans Donkey Kong en arcade. Il s'agissait de mener Mario jusqu'à sa bien-aimée afin que les deux étourneaux puissent s'aimer.
À l'époque, la princesse qui attendait Mario, perchée sur son échaffaudage, se résumait à quelques pixels baveux. Et pourtant, les joueurs de l'époque passaient des heures à éviter les projectiles lancés par Donkey Kong le gorille et à parvenir jusqu'à cette petite tache rose pixellisée surmontée d'un peu de jaune (les cheveux). Sur Game Boy, on retrouve les niveaux originaux (le fameux échaffaudage), mais aussi d'autres (100 au total). Une cartouche compatible Super Game Boy à ne manquer sous aucun prétexte.

LE LIVRE DE LA JUNGLE
Le jeu MEGADRIVE du mois

Pour les amateurs de jeux de plates-formes, c'est Le Livre de la Jungle que nous vous conseillons ce mois-ci sur Megadrive. Après Aladdin et en attendant Lion King, les développeurs de Virgin ont expérimenté de nouvelles techniques qui repoussent les limites de la Super Nintendo encore plus loin. Le réalisme des mouvements de Mowgli est tout bonnement extraordinaire. Les décors sont bourrés de détails dynamiques puisque Mowgli interagit avec de nombreux éléments de ce décor. Le jeu est d'ailleurs non linéaire puisqu'il faut récolter des gemmes disséminées un peu partout pour pouvoir passer un niveau. Le classique jeu de plates-formes (dans lequel on saute sur la tête de ses ennemis) devient un jeu de tir (plusieurs armes dont le tir "double banane") et un jeu de recherche. La qualité du jeu est indéniable, de l'arcade chez vous sur votre Megadrive.

SMASH TENNIS
Le jeu SUPER NINTENDO du mois

Virgin nous propose une superbe simulation de tennis dotée de deux arguments de chocs : le jeu à quatre simultanément et des terrains complètement loufoques. On retrouve donc l'esprit des jeux de tennis sur console (Super Tennis sur la même console ou le fabuleux Final Match Tennis sur NEC) avec des petits personnages rigolos et un graphisme d'arcade. Les terrains vont du classique quick à la plage en passant par les hauteurs d'une montagne. Le jeu à quatre simultanément (avec le Multitap) est tout bonnement incroyable.



UN NOUVEL HABILLAGE POUR LA GAME GEAR

La Game Gear va sortir en 17 coloris en septembre, au Japon, pour les prochains défilés de mode pour consoles. Certains sponsors ont même annoncé des Game Gear à leur effigie et la Game Gear Coca Cola est déjà en vente au Japon.

STREET VANDAMME II

Le film Street Fighter II, actuellement en cours de tournage, possède quelques grands noms à son générique, puisque l'on pourra admirer les grands écarts de J.C. Van Damme et, espérons-le, ceux de Killye Minogue. On attend un beau navet sirupeux...

SEGA S'ADAPTE

Sega compte se lancer sous peu sur le marché du CD-Rom PC. Les premiers jeux sont attendus pour janvier 95 et seront des adaptations de jeux Mega-CD, de jeux d'arcade, mais aussi des jeux originaux.

SATURN EN HÉLICOPTÈRE

Nova Logic travaille sur une version de Commanche pour la SegaSaturn. Le nom ne sera pas le même.

L'accessoire du mois

LE SUPER GAME BOY

Le jeu portable du mois n'est pas un jeu mais un accessoire pour la Game Boy. Le Super Game Boy permet en effet de jouer à tous les jeux Game Boy sur un écran de télévision et en couleur. Une seule condition est requise : posséder une Super Nintendo. On place cet adaptateur sur la Super Nintendo et on y insère des cartouches Game Boy. Un petit utilitaire permet de recoloriser les anciens jeux en quatre couleurs parmi 256 (il suffit de remplacer les autres niveaux de gris par des couleurs). Les nouveaux jeux seront prévus pour tourner en 16 couleurs sur votre écran de télé via la péritel de la Super Nintendo. Nintendo sort ce bel objet fin septembre et le premier jeu bénéficiant des capacités du Super Game Boy n'est autre que Donkey Kong. On attend ensuite Megaman 5, Tetris 2 et Samouraï Spirit. (Disponible fin septembre pour moins de 300 F).

AMIGA 1200 - CD32

Derek Dela Fuente

Fields of glory
The road to Waterloo



EDITEUR : *Microprose*
DISTRIBUTEUR : *Ubi-Soft (1) 48.57.65.52*
STANDARDS : *Amiga 1200, Amiga CD32*
SORTIE PRÉVUE : *Octobre*

Aussi incroyable que cela puisse paraître, Fields of Glory sort sur Amiga. Souvenez-vous ! Il s'agit d'un wargame stratégique à l'échelle humaine, où pour la première fois, ce qu'on voit à l'écran de jeu ressemble vraiment à des soldats, des chevaux, etc., et non à des pions marqués de chiffres. Bref, pour la joie de tous et surtout des "Amigaistes", Fieds of Glory débarque sur la bécane de Commodore enterrée peut-être un peu trop vite. Le jeu se déroule en temps réel, à l'époque du retour en France de Napoléon, après son exil sur l'île d'Elbe. On peut choisir de diriger Napoléon/les Français, Wellington/les Anglais ou Blucher/les Prussiens lors de six principales batailles historiques, ou pendant une campagne. Le camp choisi détermine les ressources et les compétences des troupes. Tous les paramètres tels que la configuration topographique, les conditions météorologiques, sont bien sûr pris en compte. La version CD32 comporte même une base de données historiques fort complète pour les passionnés. Le plus impressionnant reste néanmoins la réalisation graphique et sonore. Tout – ou presque – est en effet représenté sur l'écran en 3D isométrique, de la fumée sortant des canons à la charge des chevaux, en passant par les cadavres au sol. Une fonction de zoom sophistiquée permet de visualiser l'ensemble de la situation ou de resserrer sur un point stratégique particulier. Pour ceux qui se prennent pour Bonaparte, voilà de quoi satisfaire un fantasme.





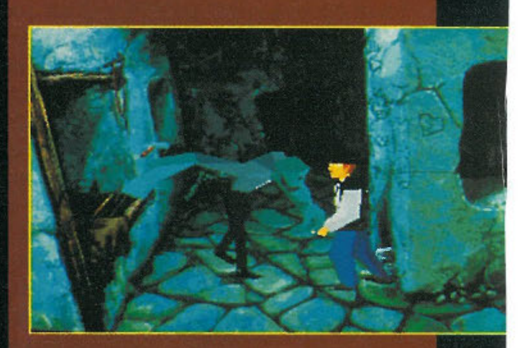




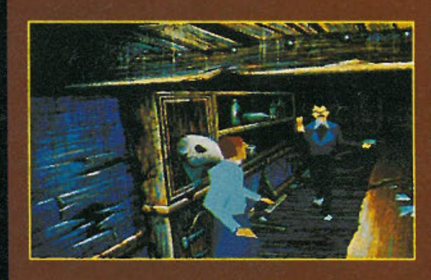
PC CD ROM

Iansolo

Alone in the dark 3



Ce bon vieux Edward Carnby est de retour ! Après la maison hantée par des monstres lovecraftien puis le repaire de pirates kidnappeurs, le troisième et dernier volet de la saga "Alone In The Dark" nous entraîne dans le Far West des années 20. L'action prend place dans la petite ville fantôme de Slaughter Gulch en proie aux maléfices de la magie des indiens Navajos. On ne change pas une formule qui marche : AITD3 mettra évidemment en scène des personnages en 3D face pleine dans des décors en 2D. Une séquence en 3D subjective révolutionnaire a été aussi intégrée dans le jeu. Au chapitre "Nouveautés", on trouve également un niveau de difficulté pouvant être paramétré au début de chaque partie (points de vie, nombre de cartouches) et une carte générale de la ville pour se repérer et avoir une vue d'ensemble de l'ampleur des dégâts. Cette fois ce sera encore plus dur pour l'ami Carnby. Il se peut même qu'il perde la vie au cours de la partie...



EDITEUR : *Infogrames 16. 78.03.18.46*
STANDARDS : *PC CD-ROM*
SORTIE PRÉVUE : *Novembre*

TELEX

Campaign, le wargame d'Empire, fait peau neuve à l'occasion de son adaptation sur CD-Rom. Les améliorations portent sur le nombre des missions (25 supplémentaires) et la documentation composée de digitalisations photo et audio (cartes, photos des véhicules, discours des leaders, etc.). La sortie de Campaign CD est prévu pour le mois de septembre

VRAI FAUX

Le jeu Doom a été programmé sur PC, à l'origine.
FAUX : il a d'abord fallu écrire les premières routines sur Next. Après quoi il a été porté sur PC, l'immense majorité du code étant écrit en C.

On peut faire tourner des jeux prévus pour Megadrive sur la nouvelle console Nemesis !
VRAI : aussi étonnant que cela puisse paraître, il existe une console compatible Megadrive; elle s'appelle réellement Nemesis (du grec "vengeance"), très proche de Genesis, le nom de la version américaine de la Megadrive. Evidemment, la Nemesis a été conçue à Taïwan. Elle n'est pas encore distribuée en France.

PC CD-ROM

CALOR

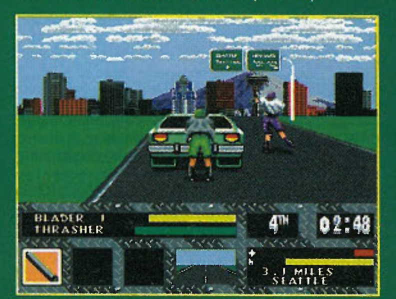
Dreamweb

Dreamweb est un jeu d'aventure cyberpunk se déroulant dans un monde sombre et inquiétant dirigé par des MegaCorporations toutes plus féroces les unes que les autres. La mission de Ryan, le héros, est de briser le Mal qui règne sur le Dreamweb, le monde virtuel des rêves (la Matrice quoi !)... L'écran de jeu présente une vue de dessus des situations avec une options "zoom" très puissante puisqu'elle permet de scruter les décors au pixel près. Les vieux de la vieille auront une pensée émue pour la série Magic Candle qui employait une présentation semblable...



EDITEUR : Empire
DISTRIBUTEUR : Ubi-Soft (1) 48.57.65.52
STANDARD : PC, PC CD-ROM, AMIGA
SORTIE PRÉVUE : Octobre/Novembre

Ocean prépare un jeu à la Road Rash nommé Skitchin, où il s'agit de remporter une série de courses de patins à roulette en s'accrochant aux véhicules motorisés (sic) pour gagner de la vitesse. Prévu sur Amiga 500 et 1200, ce titre qui devrait sortir à la fin de l'année, devrait faire un carton (ah ha).



PC - PC CD-ROM

CALOR

Armored Fist



Pour un jeu qui devait sortir en juin 1993, Armored Fist aura pris son temps mais il avait des circonstances atténuantes : au lieu d'un graphisme en 3D polygonale initialement prévu, il bénéficiera du VoxelSpace, la technique de 3D développée par Novalogic pour Comanche, permettant un rendu réaliste des paysages. Armored Fist est un simulateur de chars d'assaut dans lequel on peut être soit Américain – et donc piloter des Abrams M1A2 et les Bradley M3 IFV – soit Russe – et donc piloter les T-80 et BMP –. Les 35 missions prédéfinies peuvent se jouer soit une par une, soit en 5 campagnes de 7. Mais il existe également un mode permettant d'élaborer ses propres missions, ce qui garantit une durée de vie fort raisonnable. Contrairement à Comanche qui plaisait surtout aux excités de la gâchette, Armored Fist demande un minimum de réflexion pour établir des tactiques à adopter et les manœuvres à effectuer par chacun des chars composant son unité. Libre à vous ensuite "d'entrer" dans tel ou tel engin pour en prendre les commandes.
C'est là que la technique du Voxel Space est des plus salutaires puisqu'enfin, on a vraiment l'impression de se trouver dans un vrai char entouré de vrais paysages. Les champs de bataille et les différents effets sont représentés avec justesse et minutie. La fumée et les explosions sont les plus impressionnantes, les terrains sont réalistes et détaillés... Mais un dessin vaut mieux qu'un long discours et il vous suffit de jeter un œil sur les photos d'écran pour me comprendre. Enfin, notons que la version CD comporte de nombreuses voix digits, et de longues séquences cinématiques réalisées sous 3D Studio d'une incomparable beauté. Aarrrgh.





EDITEUR : Novalogic
DISTRIBUTEUR : Ubi-Soft (1) 48.57.62.52
STANDARDS : PC, PC CD-Rom
SORTIE PRÉVUE : Septembre

PC - PC CD-ROM

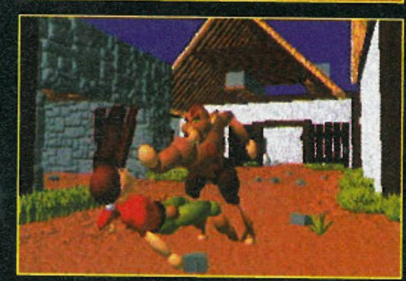
IANSOLO

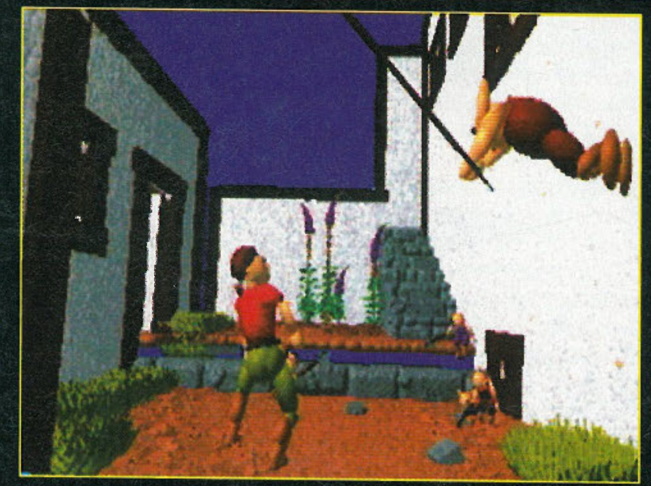


Ecstatica









EDITEUR : Psygnosis (1) 46.43.93.14
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Fin 1994

Plongée dans une transe comateuse, une jeune fille rêve, et ses songes prennent corps dans le petit village tranquille d'Ecstatica. Justement, vous voilà, voyageur solitaire, qui vous engagez dans le village déserté. Ce qui avait commencé comme une quête somme toute banale, bascule tout à coup dans un cauchemar de mort, torture et possession démoniaque.

Avec Ecstatica (nom provisoire), Psygnosis aborde des thèmes résolument adultes. Le graphisme époustouflant vient renforcer le réalisme sans ambages du scénario. Exploitant une nouvelle technologie dite polygonale ellipsoïde (ouaip! c'est tout nouveau), Ecstatica rompt avec l'aspect angulaire des précédentes productions en 3D polygonale. Suivant la position du héros, les décors sont vus selon des angles de caméra différents, à la manière d'un Alone in the Dark. Chaque personnage bénéficie d'animations très précises, comme Little Big Adventure : on jurerait qu'ils sont vivants !

L'équipe de développement franco-anglaise qui a œuvré l'équivalent de cinq années-homme, n'aime pas les concessions. Andrew Spencer, programmeur principal, met un point d'honneur à la jouabilité de ses réalisations. Et les personnages prennent vie grâce à plus de 200 animations, hallucinantes de beauté, que l'on doit au talent d'infographistes français (Cocorico !). Promis, on le teste bientôt !

PC CD-ROM

CALOR

NHL 95



Ce qu'il y a de bien avec les jeux de sports, c'est que chaque année ça change... Après NHL 94 il y a quelques mois, "EA Sports It's in the Game" nous présente déjà le millésime 95. Bon, je ne vais pas trop m'étendre sur le jeu, NHL 95 est un hockey sur glace. Toujours aussi maniable, toujours aussi éclatant... Pour les nouveaux venus, sachez que le système de jeu ressemble trait pour trait à celui de FIFA Soccer, permettant une large variété d'action et de tactiques.

On dispose bien sûr de toutes les options inhérentes à ce genre de simulation : composition des équipes, statistiques, replays, etc. Notons que le support CD ajoute d'autres atouts à un jeu qui n'en manquait déjà pas : les commentaires renforcent indéniablement l'ambiance, les thèmes des orgues sont encore plus nombreux, les glissements des patins sur la glace, la foule en délire, etc. Enfin, de nombreuses séquences vidéo de matchs permettent de "suivre l'actualité" du championnat après chaque rencontre.

EDITEUR : Electronic Arts (1) 72.17.07.83
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Septembre/Octobre

AMIGA 1200

PINKY

Zonked



Zonked est un de ces softs "spécial nostalgique" qui renoue avec la tradition des jeux de réflexion très en vogue sous l'ère des 8 bits. Il s'agit, à l'aide d'un petit personnage, de pousser des cubes afin de boucher des cavités vous empêchant de regagner la sortie. Le tout sur 120 niveaux.

EDITEUR : Psygnosis (1) 47.33.14.62 - **SORTIE PRÉVUE :** Fin 1994

CALOR

Dawn patrol

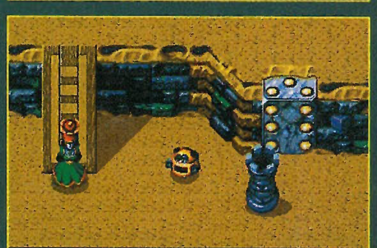
Tandis qu'on attend encore Wings of Glory, la version Première Guerre mondiale de Strike Commander, Empire sort son simulateur de vol sur le même thème. Dawn Patrol permet d'incarner des pilotes de chacun des camps belligérants : France, Allemagne, États-Unis et Angleterre. Pour respecter la réalité historique, de nombreuses recherches ont été menées aussi bien sur les modèles de vol des appareils que sur la toile de fond. On retrouve d'ailleurs dans le jeu de nombreux documents photo et vidéo digits (version PC CD-Rom). Enfin, notons que la version PC bénéficiera de graphismes en Super-VGA.



EDITEUR : Empire
DISTRIBUTEUR : Ubi-Soft (1) 48.57.62.52
STANDARDS : PC, PC CD-Rom, Amiga
SORTIE PRÉVUE : Novembre

D.A.V.E., le prochain jeu de Renegade, est un jeu d'arcade où l'on dirige un robot à la poursuite de virus informatiques. Eh bé, tout un programme ! C'est prévu sur Amiga 500 et 1200 pour octobre, et on aura l'occasion d'en reparler.





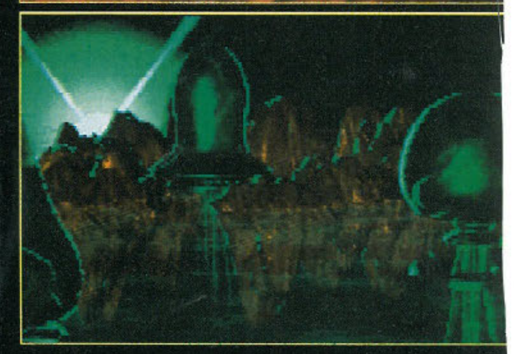
VRAI FAUX

■ *Le jeu Micro Machines de Codemasters n'existe que sur Amiga et sur consoles ! C'est pas juste !*
VRAI : mais ça ne va pas durer, cet hilarant jeu de voitures va prochainement débarquer sur PC. A vos manettes !

■ *Il y a un menu secret dans Doom !*
VRAI : plus exactement, c'est dans SETUP.EXE que ça se passe. Appuyez sur F5 puis tapez lentement WARP.







AMIGA 1200 - CD32

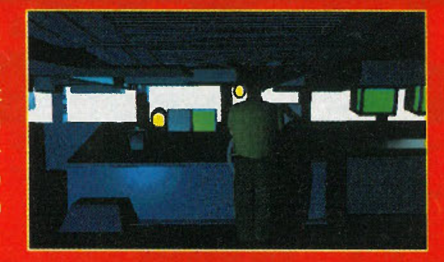
LORD CASQUE NOIR

Commander Blood

EDITEUR : Cryo
DISTRIBUTEUR : Microfolie's Edition (1) 40.85.74.25
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE Fin 1994

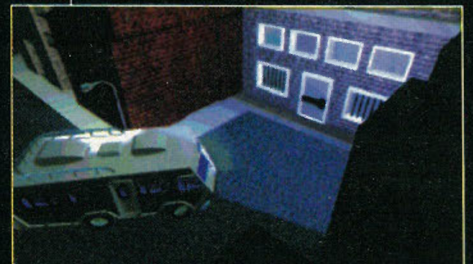
A priori, Microfolie's ne devrait pas vous dire grand-chose. Cette nouvelle société nous mijote pourtant l'un des grands jeux à venir, j'ai nommé Commander Blood. Ce produit n'est autre que la suite de l'Arche du Capitaine Blood, un soft qui avait su nous surprendre sur plus d'un point en son temps. Développé par les mêmes programmeurs, en l'occurrence Didier Bouchon et Philippe Ulrich de chez Cryo, Commander Blood vous propulse dans un monde Cyber Trash où se côtoient le pire et le meilleur. A l'instar du premier épisode, les innovations ne manquent pas : scénario vivant et non linéaire (il "s'auto-adapte" en fonction des réactions du joueur), combats spatiaux révolutionnaires avec un moteur permettant de texturer de grandes surfaces en temps réel (le peu que nous ayons vu nous a laissé bouche bée), le tout noyé dans une interface belle à pleurer. Reste à savoir s'ils parviendront à leur objectif dans le produit final. Toujours est-il que ça paraît plutôt bien parti. Sortie prévue pour le mois de novembre (optimistes les gars !).

On sait très peu de chose sur Ticonderoga, le prochain jeu de Mindscape. En fait, le Ticonderoga est un croiseur de combat que l'on doit diriger dans diverses missions. Mais contrairement à ce qu'on pourrait croire, ce n'est pas "juste" un wargame ou un simulateur.



En fait, l'écran de jeu présente une vue subjective, celle qu'a le commandant du Ticonmachin, qui devra interagir avec des personnages pour mener à bien ses missions. Bref, avec un mélange de wargame, de simulateur, d'action et de jeu de rôles, Ticontruc se présente comme l'un des jeux les plus novateurs du moment.





PC / PC CD-ROM / AMIGA - CD32

CALOR

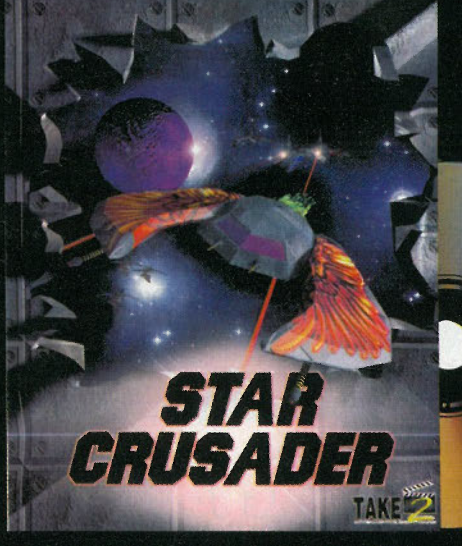
Bureau 13

Bureau 13 est un jeu d'aventure pour le moins original. Le Bureau en question est en fait une équipe du gouvernement, chargée d'étudier les phénomènes paramornaux tels que les apparitions de fantômes, les OVNI, les esprits démoniaques, etc. (NDLR : genre Ghostbuster ? Mhhh ?). Le joueur incarne le chef de cette équipe, dont la mission est de résoudre une mystérieuse affaire... Le choix des collaborateurs qui possèdent chacun leurs propres qualités et défauts, est déterminante dans la réussite de cette mission (que vous acceptez évidemment). On n'en sait pas plus pour l'instant, mais ça a l'air alléchant. D'autant que le graphisme en images de synthèse est pour le moins impressionnant. Wait and see !

EDITEUR : Gametek 16.72.02.59.24
STANDARDS : PC CD-ROM / AMIGA / AMIGA CD32
SORTIE PRÉVUE : Janvier/Avril 1995

BIEN SûR, VOUS POURRIEZ MOURIR MAIS C'EST LA VIE...

* L'empire Gorene est en guerre contre l'Alliance Alien. L'allié que vous choisirez et la stratégie que vous adopterez détermineront qui obtiendra le contrôle de la crevasse d'Ascalon.
* Choisissez votre allié dans l'un ou l'autre camp. Pilotez onze différents aéronefs chargés d'armes. Prenez le départ de plus de 100 missions différentes. Puis intervertissez les camps, pour une nouvelle partie incomparable.
* Elaborez des stratégies, orchestrez des batailles, pilotez des missions secrètes, et partez à la conquête de territoires, avec des combats à grande échelle parmi les nébuleuses et les astéroides.
* Des graphiques en 3 dimensions hyper-réalistes, tout à fait fascinants, avec des vaisseaux dessinés en détail, des images toujours en mouvement. Effets d'ombres, et vidéo multimédia cinéma.
* Musique excitante, effets sonores saisissants, et, sur la version CD ROM, voix entièrement transmises en signaux numériques, provenant d'acteurs professionnels.







FOR IBM PC AND IBM PC CD-ROM

Distributed by
GAMETEK

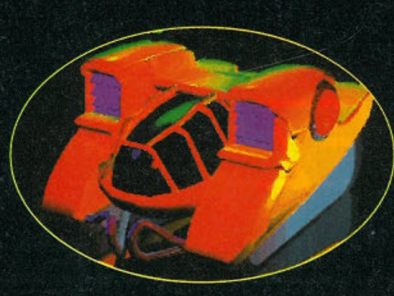
TAKE 2
INTERACTIVE SOFTWARE

GAMETEK France, BP 251, 69152 Décines Charpieu Cedex, France.

PC CD-ROM

Derek Dela Fuente

Cars









EDITEUR : Dimension Créative Design
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Octobre

Cars est avec Quarantine (voir preview dans ce même numéro), l'un des jeux exploitant autrement la technique des déplacements à 360° à la Doom. Comme Quarantine, Cars met en scène des voitures qu'il faut piloter. Il existe quatre véhicules pilotables dont un tank et un aéroglisseur ; chacun réagissant selon ses propres caractéristiques.
Au cours du jeu, on aura bien sûr l'occasion de leur ajouter armements et protections divers et variés. Sur les 24 niveaux qui se déroulent dans divers environnements (ville western, souterrains, ville industrielle, etc.), il faudra repérer des méchants pour les mettre hors d'état de nuire. Dans la ville western par exemple, le shérif a été capturé par des hors-la-loi. Il faudra trouver le repère des bandits, combattre, libérer le shérif...
Plus facile à dire qu'à faire, car chaque niveau comporte des passages secrets, des raccourcis, etc. Cars se veut réaliste et les réactions des véhicules ont été modelées à cet effet.



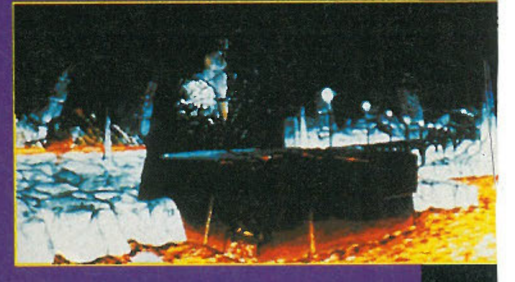




PC CD ROM

Iansolo

Prisoner of ice



Après Shadow of the Comet, Infogrames continue son exploration de l'univers halluciné de H.P. Lovecraft, le créateur du mythe des Grands Anciens. Tiens justement, Prisoner of Ice s'inspire de la fameuse nouvelle "les montagnes hallucinées". Bâtie également sur des faits réels (des recherches scientifiques de 1935), l'intrigue du jeu vous entraînera dans des lieux aussi beaux qu'inquiétants : une base secrète au Pôle Sud, un sous-marin de la Royal Navy, Buenos Aires, Tihuanaco et, bien sûr, le fameux petit port de Illsmouth.
Prisoner of Ice se présente sous la forme d'une enquête fantastique qui mélange l'espionnage et la magie cthulienne. Le jeu comprend 1 500 animations se déroulant dans plus de 150 décors.



EDITEUR : Infogrames 16 78.03.18.46
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Novembre



NBA Concours

1er PRIX
La borne d'arcade NBA JAM-TOURNAMENT EDITION

QUESTIONS

1- Lorsque les équipes "Charlotte Hornets" et "Golden State Warrior" se rencontreront lors d'un match à Paris, le 18 octobre prochain, ce sera la seconde fois que les équipes de la NBA se produiront à Paris. Quelle équipe a joué pour la première fois, et à quelle occasion :
- a - Les Lakers de Los Angeles, en 1991, à l'occasion du tournoi Mac Donald
- b - L'équipe des Chicago Bulls, en 1992, à l'occasion du mariage de Jordan
- c - L'équipe des New York Knicks, en 1993

2- Quelle est la durée d'un match de basket de la NBA ?
- a - 30 minutes divisées en 2 mi-temps de 15 minutes
- b - 48 minutes divisées en 4 quart-temps de 12 minutes
- c - 60 minutes divisées en 4 quart-temps de 15 minutes

3 - Quel est le plus petit joueur dans l'histoire de la NBA ?
a - Muggsy Bogues b - Scotty Pippen c - Charles Barkley

4 - Quel joueur de l'équipe des "Golden State Warrior" a été élu meilleur espoir de l'année 1994, par le jury Coca Cola ?
a - Chris Rea b - Chris Webber c - Chris Waddle

5 - Quelle est la hauteur règlementaire du panier de basket, dans les matchs de la N.B.A ?
a - 3 mètres b -2,80 mètres c - 3,05 mètres

QUESTION SUBSIDIAIRE : Trouvez le meilleur slogan, qui décrirait au mieux la "Dream Team 2" , qui vient de remporter le championnat du monde de basket-ball (10 mots maximum).

LE REGLEMENT

1) N.B.A et les magezines JOYSTICK, JOYPAD, SUPER POWER et MEGA FORCE organisent un concours qui sera clos le 29 SEPTEMBRE 1994 à minuit.
2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de la N.B.A et des magazines sus-cités.
3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte. Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse des magazines.
4) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 20 OCTOBRE 1994.
6) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

LOTS

• 1er Prix : La borne d'arcade NBA JAM - Tournament Edition • 2e au 11e Prix : Un sac à dos (Nasco/Innovo Inc) plus une cassette vidéo (Fox Video) • 12e au 31e Prix : Des pin's (Wincraft) plus une carte de Basket-ball à collectionner (Upper Deck).

BULLETIN REPONSE A COMPLETER ET A RENVOYER A L'ADRESSE DU MAGAZINE :" CONCOURS NBA"

JOYSTICK - 10 RUE THIERRY LE LURON - 92592 LEVALLOIS CEDEX

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....

Réponse 1 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 2 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 3 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 4 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)
Réponse 5 : a b c (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse question subsidiaire : ....

Quel micro-ordinateur ou quelle console possédez-vous ? ....

PC - PC CD-ROM

CALOR



Quarantine



EDITEUR : Gametek
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Octobre





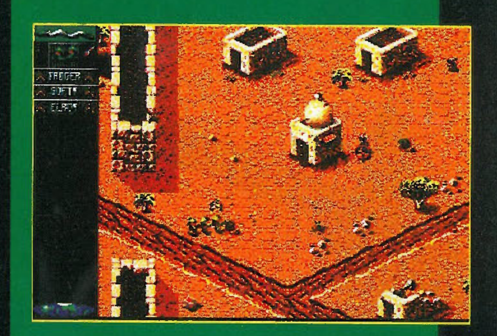
Depuis que ID Software a inauguré la technique des déplacements fluides à 360°, les jeux en vue subjective du même genre n'ont pas arrêté de débouler. Que ce soit Underworld ou Doom, le principe restait relativement classique. Avec Quarantine, Gametek frappe fort, puisqu'enfin la technique est employée de façon originale. Dans Quarantine, on incarne un taxi-driver qui doit remplir des missions à partir de son taxi : raccompagner une vieille dame chez elle, escorter un ambassadeur, etc. Mais voilà, la ville dans laquelle on évolue est bien loin d'être paisible, puisque la sécurité des citoyens est menacée par des bandes de loulous des bacs à sable dans leur trip Mad Max. Un chauffeur de taxi se doit donc d'être aussi bien garde-du-corps que chauffeur. Sa voiture peut se doter d'armements et de protections divers, du lance-flammes à la mitraillette, etc.
Ça n'a l'air de rien comme ça, mais c'est tordant car on en fait ce qu'on veut de la voiture : jouer aux auto-tampons, écraser les piétons (ce n'est pas conseillé mais qu'est-ce que c'est fendard !), etc. Il faut le voir pour le croire !
Notons enfin que la réalisation est tout à fait honorable et qu'elle sert efficacement l'action. De quoi jouer les chauffards sans craindre une suspension de permis.



AMIGA / PC

DEREK

Cannon Fodder 2



Après le phénoménal succès de Cannon Fodder, Sensible Software a mis en chantier la suite, composée de 72 niveaux. Il n'y a pas de grandes différences entre les deux jeux, les personnages sont toujours aussi minuscules, l'action et l'interface restent les mêmes... Mais alors ? Eh bien, les scénarios sont beaucoup plus travaillés, les décors plus soignés, les missions plus sophistiquées (espérons qu'elles ne seront pas trop difficiles, car si ma mémoires est bonne, ce n'était pas de la tarte, le premier volet), on dispose de plus de véhicules, etc. En effet, contrairement à Cannon Fodder, premier du nom, le second volet ne se déroule pas exclusivement dans des lieux réalistes comme des rizières cantonaises ou des étendues glacées, mais dans l'espace, dans le désert, et même au Moyen Age. L'objectif reste évidemment le même et l'on doit toujours diriger son commando de petis soldats pour détruire les ennemis et leurs infrastructures. Yaaaaahhhh !!!!

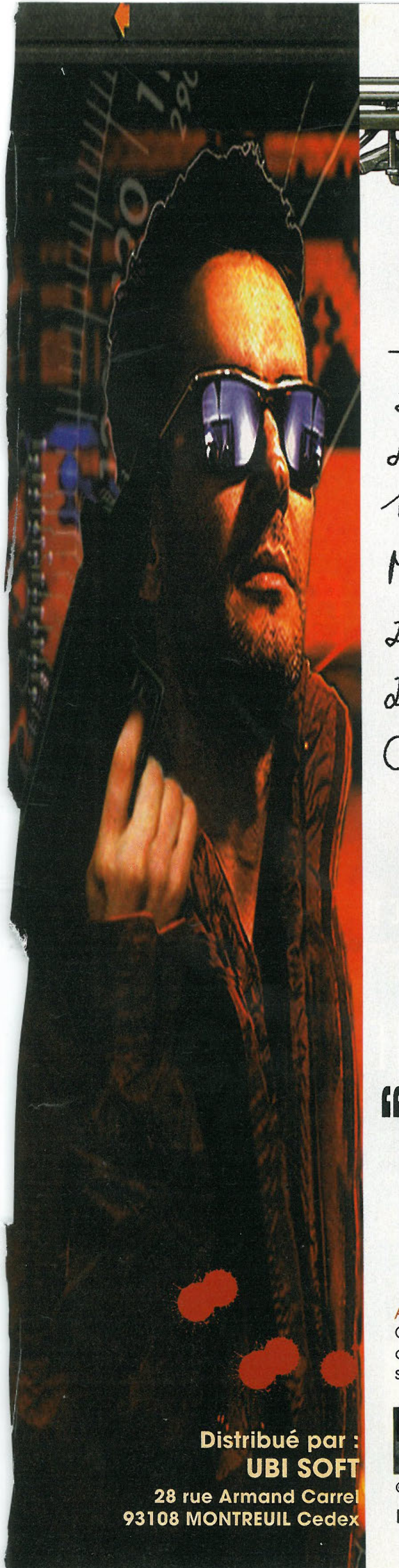
EDITEUR : Sensible Software
DISTRIBUTEUR : Virgin (1) 53.68.10.10
STANDARDS : Amiga/PC
SORTIE PRÉVUE : Decembre 1994

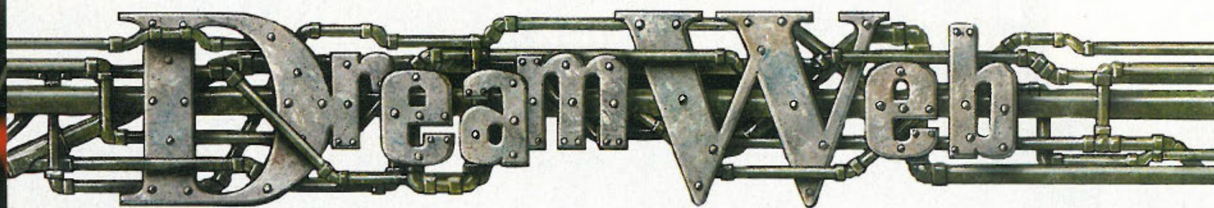
VRAI / FAUX

■ Il y a 2367 ennemis dans la version commerciale (enregistrée) de Doom.
VRAI : c'est le nombre exact.

■ Malheur, après la sortie de son petit dernier Mystic Towers, Apogee Software arrête le shareware !
FAUX : voici les prochains jeux en shareware annoncés chez Apogee. En septembre, Whacky Wheels (course de voitures); en octobre, Rise Of The Triad (jeu d'action en 3D); en décembre, Realms of Chaos (jeu d'action où l'on choisira le sexe du personnage); en décembre encore, Stargunner (shoot'em'up encore plus canon que Raptor).

■ La dernière version de Doom est la 1.2 !
FAUX : à la mi-août, nous en étions déjà à la 1.6b, les différentes versions successives s'attachant surtout à débugger le mode multiplayer et à gérer de nouvelles cartes sonores. Hélas, il faudra attendre encore un peu pour avoir un patch.







~~Dimanche 8 Avril~~
Lundi 9 Avril
Le temps est réglé comme une horloge.
Mais l'horloge ne me parle ~~pat~~ pas à moi.
Le père Noël m'a apporté une arme à feu.
Les chiens vont attaquer. Les lâcher...
Cette nuit, la mort a eu raison de moi.







"...Terrifiant...!"

"...A vous couper le souffle...!"

"...Cardiaques s'abstenir...!"

Bientôt disponible sur PC & AMIGA (1200 recommandé) en version française intégrale et sur PC CD-ROM en version originale sous-titrée.

AVERTISSEMENT :
Ce jeu contient des scènes de sexe et de violence qui peuvent heurter la sensibilité des plus jeunes.

CREATIVE REALITY

En vente dans les Fnac et les meilleurs points de vente.



PC CD-ROM

IANSOLO

The ring cycle

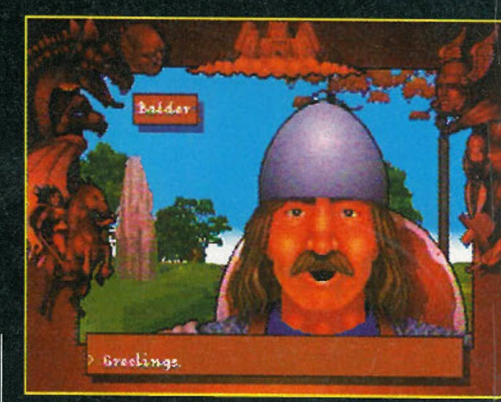
Un événement pour les mélomanes amateurs de jeux vidéo : Psygnosis s'apprête à sortir The Ring Cycle, premier volet d'une trilogie dont la bande-son sera constituée d'extraits de l'opéra de Wagner "L'or du Rhin". Pas bête d'avoir enfin pensé à exploiter les qualités intrinsèques du support CD. Le choix de Wagner n'est pas gratuit. Le cadre de The Ring Cycle embrasse la mythologie teutone (source d'inspiration de Wagner) et notamment les légendes de la Terre du Milieu que ne saurait renier Tolkien. Dans ce jeu de "rôles/aventure mono personnage" vous devrez récupérer l'Or du Rhin qui a été volé par les nains. Vous vous souvenez ? Siegfried et le dragon ? Le moteur graphique, Maelstrom fractal, offre des décors en 3D mappée temps réel. La démo que nous avons vue est très impressionnante : c'est très fluide et très beau, une sorte de Robinson Requiem en plus rapide. Le joueur pourra entièrement paramétrer les coups disponibles lors des séquences de combat et disposera de sorts de magie. Plus de 30 personnages, dotés de comportements propres, viendront participer à l'intrigue.

VRAI
FAUX

Nous sommes un million et demi à travers le monde à avoir joué à Wing Commander ou à Wing Commander 2 d'Origin. FAUX : nous sommes un million et demi à avoir ACHETÉ un de ces deux jeux. Nuance.









EDITEUR : Psygnosis
(1) 46.43.93.14
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE Fin 1994

PC CD-ROM

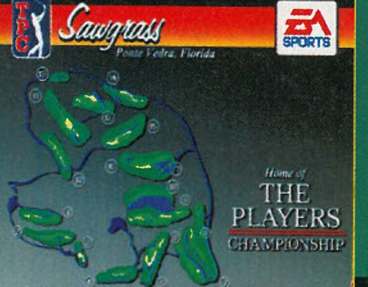
MOULINEX

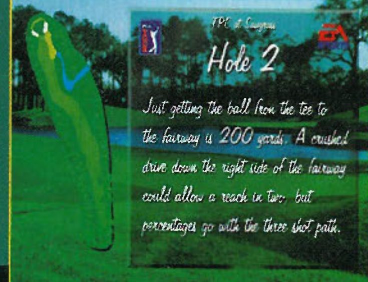
PGA Tour Golf

Jusqu'à présent, Links 386 de Access était ce qui se faisait de mieux en matière de golf sur PC. Avec ce nouveau produit de Electronic Arts, il semblerait que les cartes soient en passe d'être redistribuées. Prévu sur CD-Rom, PGA est à peine moins beau que Links, mais la rapidité de l'affichage fait rapidement oublier le prédécesseur, d'autant que la chose bénéficie de particularités assez intéressantes. Par exemple, avant la partie, les terrains sont présentés au moyen de séquences vidéo, et si on souhaite jouer contre des adversaires humains, ceux-ci s'expriment de vive voix. En ce qui concerne l'affichage, l'écran de jeu est en SVGA, et trois niveaux de détails sont utilisables. Pour les novices, une aide visuelle permet de bien voir la trajectoire de la balle. On attend la version finale avec impatience.



EDITEUR : Electronic Arts 16 72.17.07.83
STANDARDS : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Sep./Octobre 1994









ULTIMA

ULTIMA - REPUBLIQUE
5, bld Voltaire - PARIS 75011
Tél. : 43 38 96 31
Fax : 43 38 11 86
NEUF/OCCASION/ECHANGE

ULTIMA - GOBELINS
57, av des Gobelins - PARIS 75013
Tél. : 47 07 33 00
NEUF/OCCASION/ECHANGE

ULTIMA - TURIN
21, rue Turin - PARIS 75008
Tél. : 42 94 97 14
OCCASION/ECHANGE

COMPTANT

ACHETE - ECHANGE - VEND

CD ROM

- CD ROM PANASONIC.............1190 F
- CD ROM + Rebel Assault + Megarace + Myst.............1790 F

- CD ROM + Rebel assault CD
+ Mégarace CD
+ Myst CD + Doom CD
+ Prince of Persia 1et 2 CD
+ Falcon 3 CD
+ d'autres.............1990 F

CARTES SONORES

SOUND BLASTER AWE32.............1990 F
SOUND BLASTER 16 bit.............890 F
SOUND BLASTER ASP.............1290 F

JEUX NOUVEAUTES

OUT POST CD.............399 F
WING COMMANDER ARMADA.............349 F
DELTA V.............349 F
TIE FIGHTER.............399 F
UNDER KILLING MOOM.............399 F
THEME PARK CD.............399 F
FIFA CD.............349 F

JEUX CD NEUFS/PROMO

MYST.............249 F
INDIANA JONES.............199 F
MAC DOG MAC CREE 199 F
MICROCOSM.............249 F
DAY OF TENTACLES ..249 F
DUNE.............249 F
DARKSEED.............199 F
QUANTUM GATE.............249 F
LAND OF LORE.............199 F
IRON HELIX.............249 F
MEGARACE.............199 F
RETURN TO ZORK.............249 F
GABRIEL NIGHT.............249 F
CRITICAL PATH.............249 F
GUY SPY.............199 F
CONSPIRACY.............249 F

JEUX PC DISK PROMO

NEUFS / Notice en Français

SHADOW CASTER.............149 F
PATRIOT.............119 F
WING COMMANDER SAP .119 F
SEAL TEAM.............149 F
SPACE HULK.............149 F
CARAND DRIVER.............149 F
WING COMMANDER ACADEMY.............119 F

JEUX PC DISK OCCASIONS

+ 1000 JEUX

ELITE II.............199 F
HAND OF FATE.............199 F
ALONE IN THE DARK 119 F
ALONE IN THE DARK II .199 F
BENEATH A STEEL SKY 249 F
FLASH BACK.............199 F
INDIANA JONES FATE OF ATLANTES.............194 F
ULTIMA UNDERWORLD II.............199 F
JURASSIC PARK.............149 F
MIGHT AND MAGIC.............199 F
SUBWAR 2050.............199 F
EYE OF BEHOLDER III.............199 F
EYE OF BEHOLDER II 199 F
STUNT ISLAND.............199 F
HOOK.............149 F
X WING.............199 F
LOST INTER I.............199 F
LOST INTER II.............199 F
ULTIMA UNDERWORLD I .119 F
STRIKE COMMANDER.............199 F
COMMANCHE.............199 F
LAND OF LORE.............199 F
A TRAIN.............119 F

Nous avons + de 2000 jeux neufs et occasions en stock. Appelez-nous, nous avons les MEILLEURS PRIX

3 DO

CHUCK WAVE.............349 F
ROAD RUSH.............349 F

JEUX A PARTIR DE 299 F

OCCASION

ACHAT

*Nous achetons **COMPTANT** (espèces ou chèque selon votre choix) immédiatement dans nos magasins-sous 24 h par correspondance par chèque. Nous achetons **TOUT**, nous ne refusons **RIEN** même les jeux sans boîte ou sans notice. Nous rachetons au plus cher.*

VENTE

*Tous nos jeux et matériels d'occasions **SONT GARANTIS 3 MOIS**. Notre stock est très important, plusieurs milliers de jeux. Nous avons de nombreux jeux **A PARTIR DE 100 F**.*

ECHANGE

*Vous pouvez échanger tous vos jeux et matériels contre du matériel ou jeux d'occasions ou contre du **NEUF**.*

**NOUS ACHETONS
NOUS ECHANGEONS
tous vos jeux PC
3 DO, CDI, MAC.**

PC - CD ROM - CARTES SONORES PC - 3 DO - CDI - MAC - CD 32

PC - CD ROM - CARTES SONORES - 3 DO - CDI - MAC - CD 32

ULTIMA Boutiques Province

• Aix En Provence	40, cours Sextius	13100	Tél : 42 27 59 45
• Bastia	3, rue St François	20200	Tél : 95 31 68 70
• Blois	48, rue Beauvoir	41000	Tél : 54 74 44 53
• Bourges	9, rue d'Auron	18000	Tél : 48 24 46 72
• Carcassonne	22, rue Aimée Ramon	11000	Tél : 68 47 49 74
• Castres	6, rue Henri IV	81100	Tél : 63 59 28 03
• Grenoble	4, rue des Bergers	38000	Tél : 76 47 12 33
• Juan Les Pins	14, avenue Maupassant	06160	Tél : 93 61 10 21
• Le Havre	95 bis, rue Fréderic Bellanger	76600	Tél : 35 19 00 82
• Marseille	26, rue de la Palud	13001	Tél. : 91 33 24 25
• Mulhouse	13, rue de Hugwald	68000	Tél. : 89 66 37 67
• Nimes	4, rue des Greffes	30000	Tél. : 66 76 16 16
• Perpignan	17, avenue Guynemer	66000	Tél. : 68 50 89 50
• Rochefort	127 bis, rue Louis Thiers	17300	Tél : 46 99 81 25
• Toulouse	11, rue des Lois	31000	Tél : 61 12 33 34

les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre . Téléphonez à votre agence.

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA,
5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43 38 49 98 - Fax : (1) 43 38 11 86 pour la VPC demander Vincent.
Nom .... Prénom ....
Adresse complète : ....
....
Tél. (obligatoire) : ....

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATERIEL 100 F, LOGICIEL 25 F
❑ CHEQUE ❑ CARTE BLEUE
❑ Contre remboursement 35 F
|_|_|_|_| DATE D'EXP.
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
DATE.................SIGNATURE

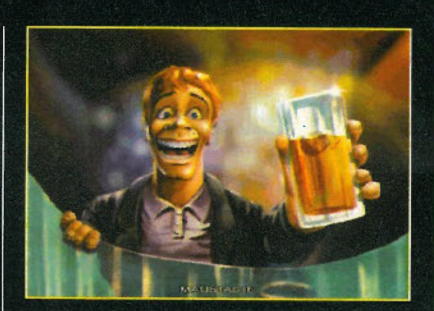
JOYSTICK 09/94

AMIGA 500

LORD CASQUE NOIR

Carton rouge





Les logiciels de management "footballistique" font un véritable tabac outre-Manche. Créé à l'origine par la société ayant développé "The Patrician", Carton Rouge vous invite à diriger une équipe française de faootchbaoll pour la mener en tête du championnat. Le soft aborde tous les aspects de la gestion d'un club (achat de fournitures, entretien...) mais aussi de l'entraînement de l'équipe. Reste à savoir si le soft prévoit de saisir l'ensemble de vos meubles en cas de mauvaise gestion. Si c'est le cas, je joue pas, moi !

EDITEUR : Ascon
DISTRIBUTEUR : Silmarils
(1) 64.80.04.40
STANDARD : Amiga 500
SORTIE PRÉVUE : Octobre

PC / PC CD-ROM

LORD FRASQUE POIRE

Space Quest VI

EDITEUR : Sierra
DISTRIBUTEUR : Coktel Vision
(1) 46.01.46.00
STANDARD : PC & PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Février 95



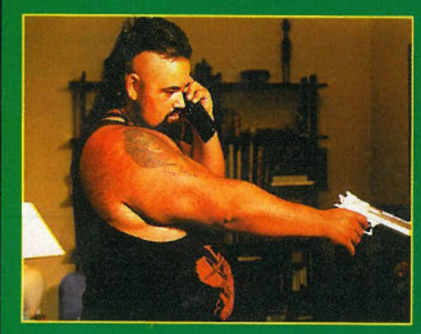
La suite des aventures du héros le plus crétin de l'espace est en cours de préparation. Au programme : de l'humour, des scrollings différentiels, un jeu d'arcade au sein de l'aventure (on se comprend) et un style de graphisme entièrement nouveau et en SVGA (du moins, dans la version CD-Rom). Plus proche de la BD que du jeu d'aventure traditionnel, Space Quest 6 proposera une interface nouvelle qui simplifiera davantage la tâche du joueur. Les clichés en rapport avec "Star Wars", Star Trek" et autres films connus seront encore plus nombreux que dans l'épisode précédent et je sens bien que l'on n'a pas fini de rire.




PC CD ROM

LORD BASQUE COUARD

Lost in town



A ne pas confondre avec "Lost in Time" du même éditeur ! Rappelez-vous, ce jeu était l'un des premiers à mélanger, au sein d'un même soft, des séquences vidéo, de l'image de synthèse et des graphismes "standard". "Lost in Town" fait à nouveau figure de précurseur avec une réalisation entièrement vidéo. Tourné dans notre chère et belle capitale, ce film interactif vous plonge dans la peau de Roger Rabbit... euh non, d'un reporter nommé Max pris involontairement dans une sombre affaire de magouilles politiques. Vous allez devoir échapper à vos poursuivants en faisant preuve de ruses et d'astuces, un peu à la manière de Mac Gyver. Ce polar au rythme endiablé se déroulera sur une fenêtre du style cinémascope en VGA, et sera par la suite adapté aux cartes Full Motion Video (pas de date annoncée). Espérons que la durée de vie sera acceptable.



EDITEUR : Coktel Vision
(1) 46.01.46.00
STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Janvier 95

PC - PC CD-ROM

MOULINEX

Wings of Glory

Ça sent l'huile, la fumée et le bois verni. Ça sent aussi la poudre puisque nous sommes en 1917, quelque part en Belgique. Avec cette préversion sur 14 disquettes, Wings pourrait bien réconcilier bon nombre de déçus par Origin dont le précédent jeu, Pacific Strike, n'avait pas remporté l'unanimité en raison de problèmes techniques. Ici, sans trop vouloir s'avancer, la chose s'annonce rapide et bien détaillée. On retrouvera bien sûr les particularités des jeux de cette série, à savoir les scènes non interactives et les écrans fixes faisant office de menus. Au mess ou dans le bureau du Capitaine, un simple clic sur un personnage offrira l'opportunité d'assister à un dialogue entre vous et l'interlocuteur. Un générateur de missions devrait vous permettre de voler pour les alliés ou les Allemands sur l'appareil de votre choix. Sur cette version, les objets 3D paraissent prometteurs et bien détaillés : avions, bâtiments mais aussi véhicules et postes de défense anti-aérienne. On l'attend avec impatience.









EDITEUR : Origin
DISTRIBUTEUR : Electronic Arts
(16) 72.17.07.83
STANDARD : PC/PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Octobre

PC CD-ROM

LORD MASQUE RARE

Woodruff & the Schnibble of Azimuth

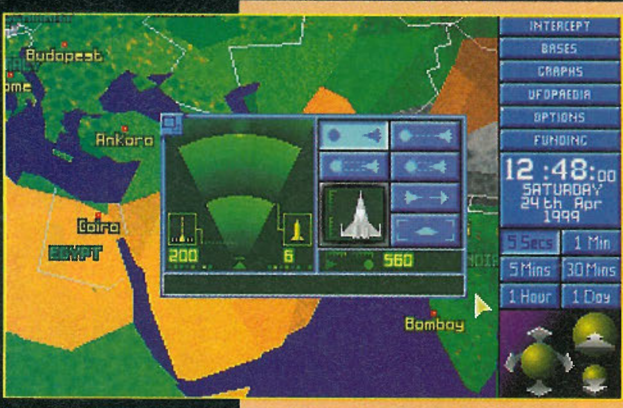
Les auteurs de "Goblins" se lancent dans une série de nouvelles aventures mettant en scène WoodRuff, un jeune héros dont la tronche ressemble fort à celle des personnages du jeu précité. Mais la ressemblance s'arrête là. En effet, si les Goblins jouissaient d'un graphisme déjà excellent, WoodRuff tient carrément du dessin animé ! Un vrai cartoon, vous dis-je ! Je vais même vous confier que, ayant dans un premier temps découvert le jeu sur bande vidéo, il m'a fallu un certain temps pour réaliser qu'il s'agissait du jeu lui-même et non d'un court métrage destiné à le présenter. C'est vraiment splendide. Côté histoire, c'est pas mal non plus. Figurez-vous que WoodRuff (en l'occurrence vous) part à la recherche du tueur de son ourson Teddy, le célèbre Docteur Azimuth planqué dans un monde zarbi. À l'image de Goblins, vous devrez faire face à un grand nombre d'énigmes souvent difficiles à résoudre, mais également à une véritable intrigue se rapprochant plus du jeu d'aventure que du simple casse-tête. Le jeu sortant en CD-Rom, les personnages seront tous dotés de la voix et les images s'afficheront en SVGA. Ça va déconner dur à Noël, c'est moi qui vous le dis !

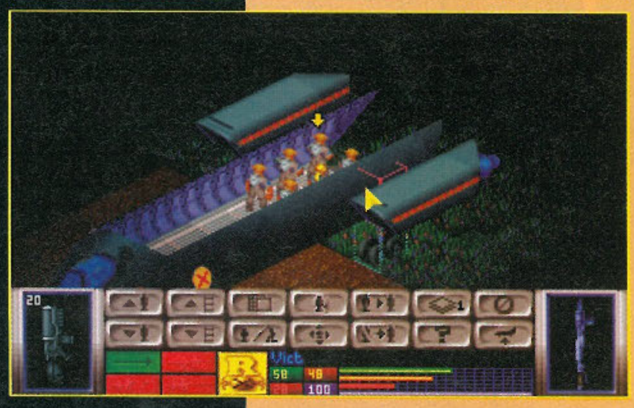




EDITEUR : Coktel Vision
(1) 46.01.46.00
STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Décembre







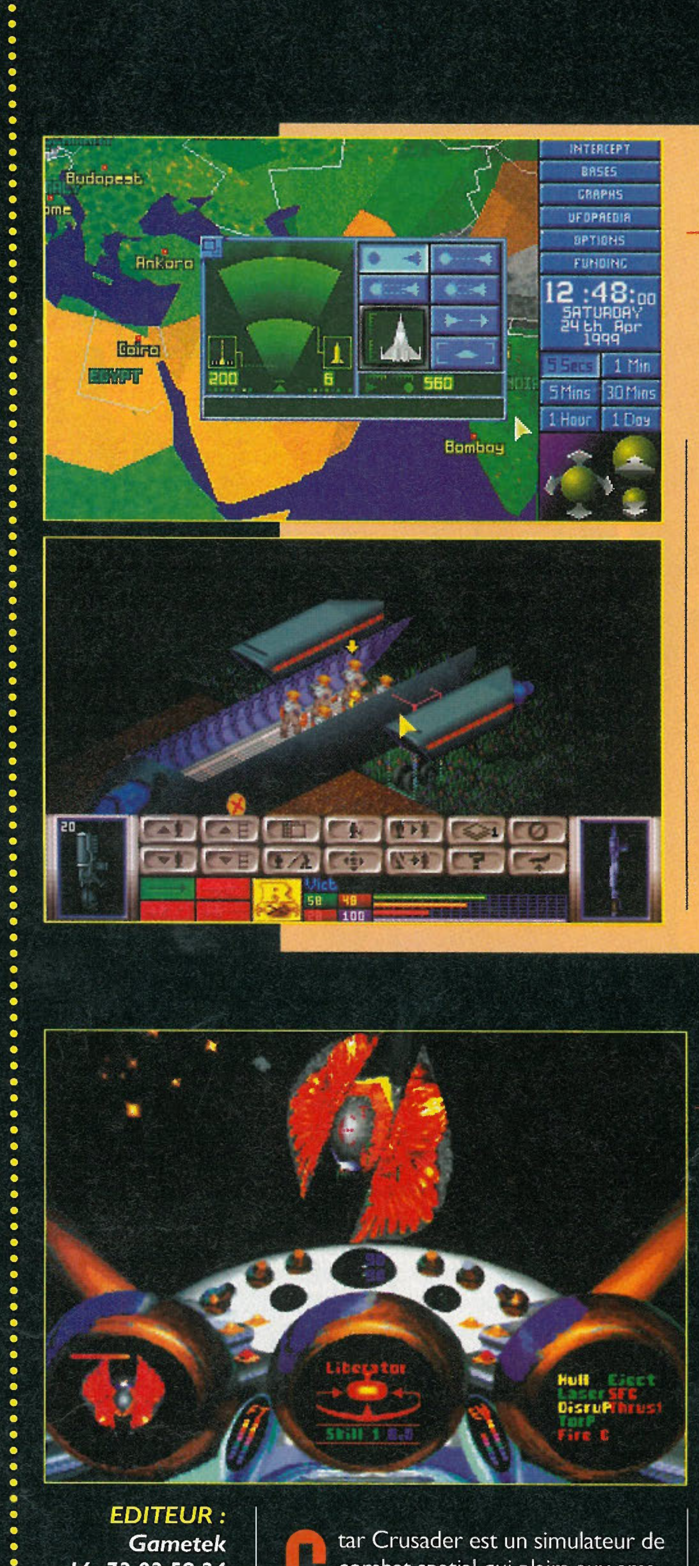
AMIGA - CD32

IANSOLO

UFO

Gloria ! Alleluia ! UFO, le hit génialissime de Microprose sur PC, arrive pour la rentrée sur Amiga (NDLR : le hit pour ceux qui ont aimé. À Joystick, le moins qu'on puisse dire, c'est que l'opinion était très partagée. Voilà un jeu qui ne laisse pas indifférent !). L'action débute le 1er Janvier 1999. Depuis quelque temps déjà, des signes d'une activité hostile alienne sont apparus sur Terre. À la tête de XCOM, organisation financée par les plus grandes nations mondiales, il vous faudra tout mettre en œuvre pour repousser l'invasion venue d'outre-Espace. Mêlant action, stratégie et gestion, UFO ne vous laissera pas souffler une seconde. Vous devrez construire des bases, intercepter des vaisseaux ennemis, combattre au corps à corps contre des hordes mutantes dans des décors sans cesse renouvelés. Si vous savez faire preuve de ruse et d'habileté, vous pourrez peut-être percer les secrets des technologies aliennes et renverser le cours de la partie.

EDITEUR : *Microprose*
(1) 48.57.65.52
STANDARDS : *AMIGA 1200*
AMIGA CD32
SORTIE PRÉVUE : *Septembre 1994*



PC - PC CD-ROM-AMIGA - CD32

CALOR

Star crusader

EDITEUR :
Gametek
16. 72.02.59.24
STANDARDS :
PC CD-ROM
Amiga, CD32
SORTIE PRÉVUE
Septembre 94
Février 95

Star Crusader est un simulateur de combat spatial qui plaira aux amateurs de Wing Commander et autre X-Wing. Les caractéristiques sont pour le moins impressionnantes : cinq fois plus d'armes que dans Rebel Assault, trois fois plus de missions que dans Wing Commander, onze vaisseaux différents...

Dans Star Crusader, on incarne un pilote de chasse spatial de l'Empire Gorene, en lutte contre les terribles escadrons de la mort de l'Alliance Alien de Ascalon Rift. Les missions sont très variées, incluant des missions-suicide, des évasions, des combats dans des champs d'astéroïdes, etc.

Star Crusader est bien entendu axé sur les phases de combat, mais il comporte également quelques éléments stratégiques qui plairont aux tacticiens. Techniquement, Star Crusader utilise des graphismes en 3D mappée, une bande-son stéréo avec des sons et des voix digits, ainsi que des thèmes musicaux variés.







Joystick présente NISHIRAN

Un jeu passionnant et complet pour PC !





Un grand jeu à la Dungeon Master™, exclusivement disponible sur 3615 JOYSTICK



Un travail de longue haleine!

1990 - Legend Software recherche un programmeur pour réaliser la version ST de son dernier jeu: NISHIRAN. Guillaume LAMONOCA est choisi.

1991 - La société 16/32 Diffusion fait faillite alors qu'elle devait beaucoup d'argent à la société Legend Software (pour "Les portes du temps"). Au moment où une préversion ST de bonne qualité et avec une ergonomie complètement refaite voit le jour, Olivier MORAZE félicite Guillaume pour son travail mais lui annonce le dépôt de bilan de Legend Software... Olivier pense toutefois que cette version ST est très prometteuse, et qu'avec l'aide d'un graphiste amateur (non payé lui aussi) on peut mener le projet à terme et le proposer alors à un éditeur. Manuel PIRES est choisi.

1992 - Olivier, qui devait se charger du scénario, laisse tomber le projet pour pouvoir s'occuper de son avenir... Manuel refait tous les graphismes pour ne pas léser la précédente equipe de graphistes de Legend Software. Guillaume décide de faire une version PC, puisque le PC est roi...

1993 - Guillaume écrit un scénario et achève NISHIRAN.

1994 - Recherche d'un éditeur. Aucune reponse de la part des éditeurs contactés... Finalement, Joystick propose une exploitation du logiciel par le biais du téléchargement Fissa!, les auteurs touchant 50% des recettes. La proposition est acceptée! Pour moins de 150 francs, recevez un jeu complet, finalisé et passionnant!





CONCOURS !

Quelque part dans le jeu Nishiran, il y a un élément vous donnant une durée. Le premier joueur qui nous écrira pour nous donner cette durée en la détaillant gagnera une console Megadrive! Répondre avant le 1er octobre 1994 à: **3615 Joystick, Concours Nishiran**, 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Téléchargez Nishiran avec Fissa!

Notre réputation est en jeux



TEAM 17

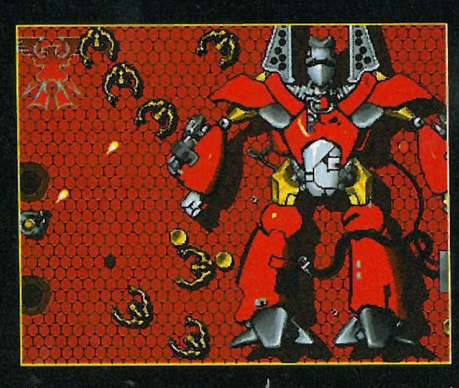
DEREK DELA FUENTE

L'esprit d'équipe, des jeux pour tous

Les possesseurs d'Amiga seront heureux : tous les prochains jeux de l'éditeur Team 17 sortiront d'abord sur Amiga, puis seront adaptés en version AGA pour 1200 et CD32, et ensuite seulement sur PC. Enfin, une formule "budget" est prévue, une fois toutes les versions sorties sur le marché. Ben au moins, avec eux, tout le monde est content.

Alien Breed II : Tower Assault

Un des meilleurs jeux de Team 17 arrive dans une version encore améliorée, et pas seulement en ce qui concerne la taille et la difficulté. Cette version améliorée comportera quelque 50 nouveaux niveaux infestés d'Aliens. Il y a au moins 4 nouvelles espèces d'Aliens, en plus de la horde de nouveaux boss de fin de niveaux. Le graphisme a gagné en beauté (la version CD32 et PC CD-Rom disposera d'intro 3D, de plus de musiques et autres effets spéciaux). La séquence d'intro ne dure pas moins de huit minutes, de quoi plonger le joueur dans l'ambiance. Ce shoot-em-up est particulièrement gigantesque et de nombreux chemins différents sont disponibles pour le joueur. Des passages où il faudra faire preuve de stratégie et de tactique favoriseront la réflexion, histoire de souffler un peu après un affrontement sanglant. Sur les versions CD, des voix digits indiqueront au joueur l'objectif à atteindre, et de nombreuses scènes animées rythmeront l'action et renforceront l'ambiance. On peut incarner quatre personnages différents et il existe un mode "deux joueurs". Six types d'armement à la puissance améliorable permettent de faire face aux multiples adversaires. En outre, on dispose de nouveaux "outils" intéressants comme un scanner, un bouclier déviateur de laser, etc.





Standards : PC CD-Rom, Amiga 1200 et CD32
Sortie Prévue : Novembre

All Terrain Racing



Le programmeur de Qwak and Nitro peaufine actuellement son nouveau titre qui est, vous l'auriez deviné, un jeu de voitures. C'est sur 36 circuits différents (espace, roches, cavernes...) avec ponts, tunnels et autres rampes, sur lesquels tester l'un des trois bolides disponibles. Il va sans dire que ces véhicules comportent de nombreuses options d'améliorations : traction, vitesse, protection, etc. Un mode "deux joueurs" garantit un délire complet. Team 17 a soigné All Terrain Racing jusqu'au moindre détail : les traces de pneus, la fumée des pots d'échappement, l'ombre des

véhicules... L'intelligence artificielle mise en œuvre dans le jeu permet une "foultitude" de positions des véhicules, aussi réalistes et précises que possible, par rapport au terrain bien sûr, mais également aux autres participants. Jamie Woodhouse qui a développé sur Amiga 4000 avec le système Snasm 2, a essayé d'optimiser les accès disques notamment pour éviter les changements incessants de disquettes. Enfin, notons que les différences entre la version Amiga de base et la version AGA portent non seulement sur la palette de couleurs, mais également sur le nombre de véhicules et d'effets.





Standards : PC, Amiga 500, 1200 et CD32
Sortie Prévue : Octobre

Ultimate Body Blows

Après son grand succès sur CD32, ce beat-em-up spectaculaire est enfin adapté sur PC. Cette version comprend 21 personnages avec chacun leurs propres caractéristiques, mouvements, coups spéciaux, une possibilité de faire s'affronter deux équipes de personnages, des graphismes en 256 couleurs, des décors variés, des voix digits et tutti quanti. De bien beaux affrontements en perspective !



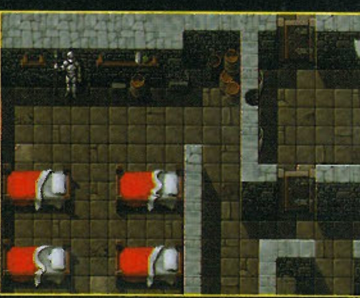


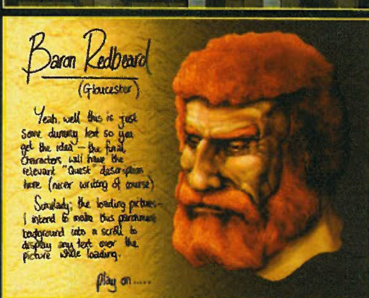
Standard : PC
Sortie Prévue : Octobre

King of Thieves

Les talentueux programmeurs de Alien Breed II s'intéressent aux amateurs de stratégie. Situé dans l'Angleterre médiévale, King of Thieves ressemble beaucoup à Risk dans la mesure où les joueurs doivent conquérir le plus de territoires possibles sur une carte. Malgré tout, les combats sont constitués de phases d'action où il s'agit d'effectuer des attaques pirates sur d'autres navires. Une fois victorieux, on pourra rafler toute la cargaison du bateau vaincu, pour pouvoir ainsi se constituer un trésor de guerre. Il faut ensuite élever des armées pour assiéger les châteaux ennemis. Là encore, on a droit à une phase d'action où il faut détruire les fortifications à l'aide de machines de guerre, puis combattre d'hommes à hommes à l'intérieur de l'enceinte fortifiée (qui ne l'est plus).
Graphiquement, King of Thieves est très séduisant aussi bien au niveau du jeu-même que des séquences intermédiaires. La combinaison de stratégie et d'action séduira tous ceux qui veulent quelque chose de plus profond qu'un beat/shoot-em-up, sans devoir se taper un manuel de 40 000 pages.

Standards : PC CD-Rom, Amiga 500, 1200 et CD32
Sortie Prévue : Octobre







PC / PC CD-ROM

CALOR

Hell : a cyberpunk thriller

EDITEUR : SSI
DISTRIBUTEUR : PSS
(1) 45.61.06.49
STANDARDS : PC/PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE Octobre 1994

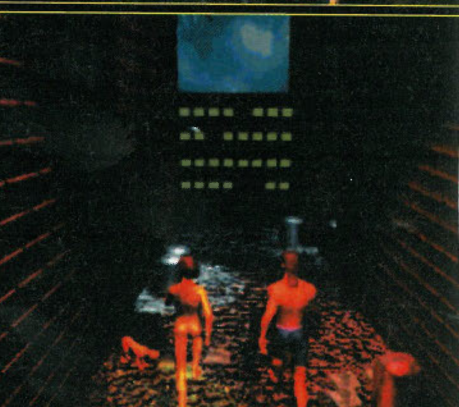
VRAI FAUX

Bethesda Software prévoit une suite à Elder Scrolls: Arena ! VRAI : Daggerfall sortira en février prochain, le moteur 3D a été refait et le scénario sera plus travaillé: conservez vos personnages d'Arena, ils seront réutilisables.

Les acteurs de cinéma participent de plus en plus aux jeux informatiques, et ce n'est ni Denis Hooper, ni Grace Jones qui font partie du casting de Hell, qui me contrediront. Dans Hell, on incarne soit Gideon, soit Rachel, des enquêteurs du gouvernement, désormais recherchés pour crime contre l'État. Mais voilà, le héros ne se souvient pas exactement de ce qu'il a pu faire pour entrer dans cet état de disgrâce. Il lui faudra utiliser toute son expérience de détective pour découvrir le fin mot de l'histoire. Pour cela, il devra traîner dans les bas-fonds du futur, au cœur de la théocratie où le Mal a supplanté le Bien. Dans Hell, on est plongé dans un univers de désolation, de trahison et de terreur. On y rencontrera des personnages plus mystérieux les uns que les autres : M. Beautiful, incarné par Hopper, celui qui détient la clé de l'intrigue ; Solene Sollux, incarnée par Grace Jones, la grande méchante de l'histoire, maîtresse de la secte la Main de Dieu qui règne sur les États-Unis de 2095. Cyberpunk oblige, on pourra s'interfacer au Réseau, se fabriquer des gadgets électroniques, utiliser des cyber-armes, combattre à coups de pouvoirs psioniques. Il va sans dire que Hell exploitera des graphismes en 3D de synthèse, une bande-son de qualité laser, des séquences de vidéo digits, etc. Eh bé, ça promet !













PC / PC CD-ROM

CALOR

Dark Sun 2

EDITEUR : SSI
DISTRIBUTEUR : PSS
(1) 45.61.06.49
STANDARDS : PC/PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE Octobre 1994

Dark Sun est l'un des derniers univers de jeu de AD&D (Advanced Dungeons & Dragons), le plus célèbre des jeux de rôles de table. Sorti il y a quelques mois, la première adaptation micro a été plébiscitée par les fans d'AD&D et les autres. Il n'en fallait pas plus pour que SSI nous en propose une suite, titrée Wake of the Ravager. Ce second volet débute quand les héros (que vous récupérez dans vos sauvegardes du premier volet, ou que vous créez) arrivent à Tyr où règne un chaos des plus dangereux. Le pouvoir en place a en effet été ébranlé et même les Chevaliers du Temple ont bien du mal à contrôler la situation. On ne change pas une recette qui gagne et ce deuxième volet est techniquement semblable au premier, avec une vue de dessus (avec un léger angle) de la situation. On notera néanmoins une amélioration au niveau du graphisme, notamment des décors, plus fins et plus soignés. De même, les animations et surtout le scrolling sont plus rapides. L'interface n'a pas subi de modifications majeures, favorisant l'établissement de tactiques pendant les combats.

Collectionnez JOYSTICK

Commandez les anciens numéros

25F l'exemplaire (frais de port inclus)



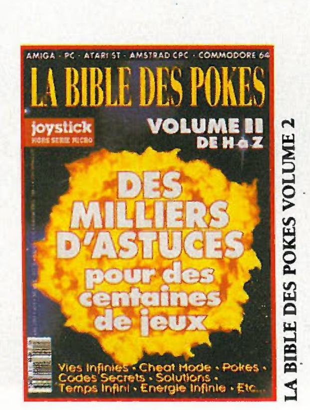
JOYSTICK 40



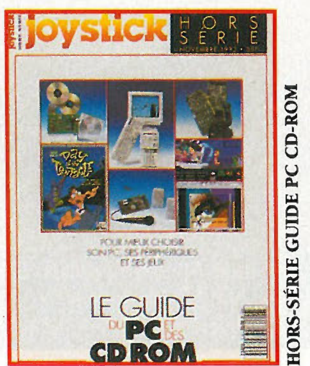
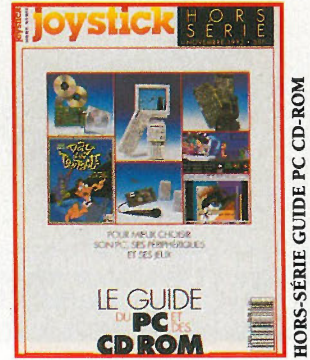
JOYSTICK 41



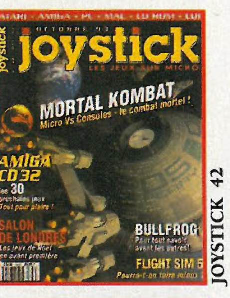
LA BIBLE DES POKES VOLUME 1



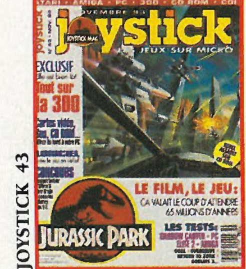
LA BIBLE DES POKES VOLUME 2

HORS-SÉRIE GUIDE PC CD-ROM



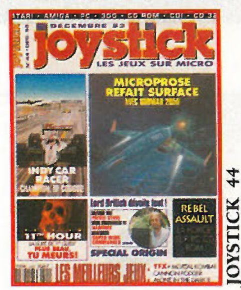
JOYSTICK 42



JOYSTICK 43

Commandez les hors séries

30F l'exemplaire (frais de port inclus)



JOYSTICK 44



JOYSTICK 45

Les solutions parues dans Joystick

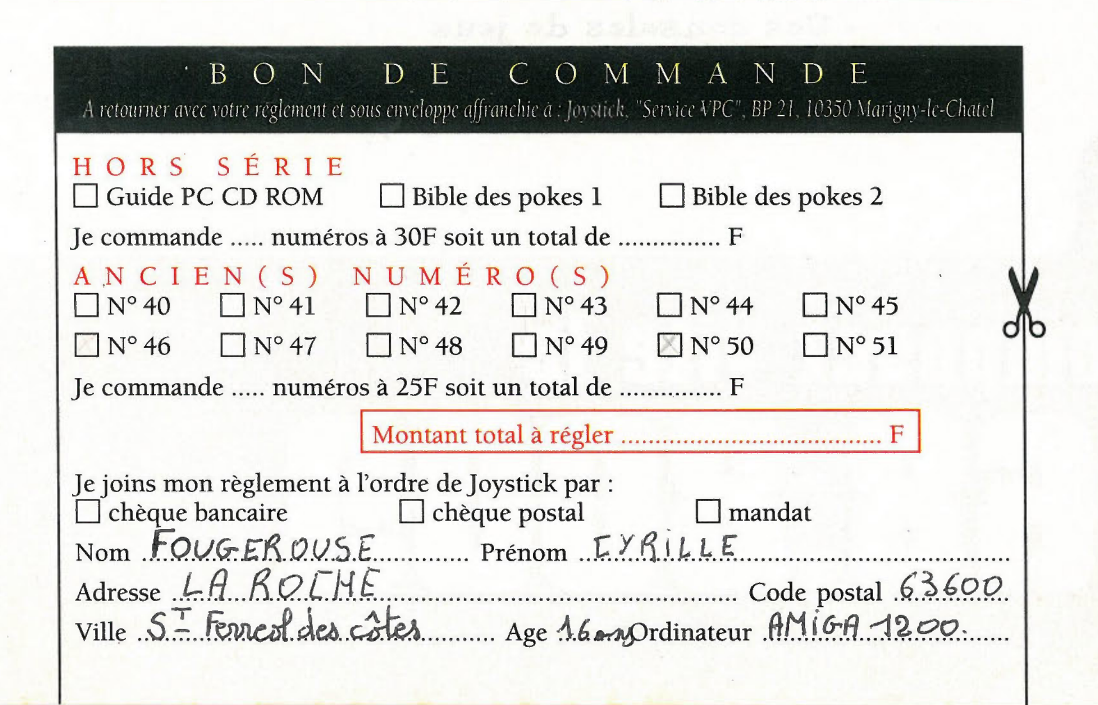
45 Alone in the dark 2	47 Innocent until caught	47 Police quest 4
50 Beneath steel sky	49 Iron helix	43 Prince of Persia 2
49 Critical path	47 King quest 6	49 Quantum gate
41 Day of the tentacle	50 Kyrandia 2	47 Sam et Max
47 Dracula unleashed	48 Lands of lore	44 Simon the sorcerer
47 Gabriel knight	47 Leisure suit Larry 6	39 Space quest V
46 Gobliiins 3	49 Myst	39 The short grey
47 Inca 2	51 Perihelion	50 Ultima 8



JOYSTICK 46



JOYSTICK 47



BON DE COMMANDE

A retourner avec votre règlement et sous enveloppe affranchie à : Joystick, "Service VPC", BP 21, 10350 Marigny-le-Chatel

HORS SÉRIE

☐ Guide PC CD ROM ☐ Bible des pokes 1 ☐ Bible des pokes 2

Je commande ..... numéros à 30F soit un total de .... F

ANCIEN(S) NUMÉRO(S)

☐ N° 40 ☐ N° 41 ☐ N° 42 ☐ N° 43 ☐ N° 44 ☐ N° 45

☐ N° 46 ☐ N° 47 ☐ N° 48 ☐ N° 49 ☒ N° 50 ☐ N° 51

Je commande ..... numéros à 25F soit un total de .... F

Montant total à régler .... F

Je joins mon règlement à l'ordre de Joystick par :

☐ chèque bancaire ☐ chèque postal ☐ mandat

Nom FOUGEROUSE Prénom CYRILLE

Adresse LA ROCHE Code postal 63600

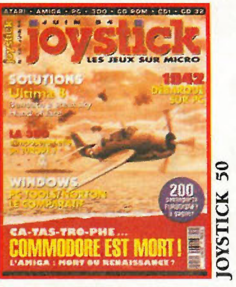
Ville S^T Ferreol des côtes Age 16 ans Ordinateur AMIGA 1200



JOYSTICK 48



JOYSTICK 49



JOYSTICK 50



JOYSTICK 51

PETITES ANNONCES
10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Rue de Franceville 93220 Gagny ou au 43 88 60 59.

Dép. 93 Vends jeux et utils sur tout Amiga à bas prix, échange possible. Weistuch Alexandre 9 Avenue Gambetta 93170 Bagnolet ou tel au 43 21 25 22 de 10 à 19 h.

Dép. 93 Vends jeux sur Amiga 500/1200. tel au 43 88 05 27 ou Bellay Bruno 60 Avenue de Lyon 93220 Gagny.

Dép. 94 Vends A1200, 60 Mo, écran 1085S, joystick, jeux : Dune 2, Jurassic Park : 4200 Frs. Tel au 46 68 75 71.

Dép. 95 Vends news sur Amiga 1200 à bas prix. Ecrire à Tournon Yann 4 Rue d'Albert 95140 Garges les Gonesse ou tel au 39 86 47 55 de 15 à 19 h.

Dép. 99 Vends Amiga 500+, extension mémoire 1 Mo : 1200 Frs à débattre, le tout en très bon état. Tel au 43 09 54 32 à partir de 19 h.

Dép. 99 Vends Amiga 1200, HD 120 Mo, overdrive, boite de rangement, disquettes vierges, nbx jeux (fournis dans le disque dur), le tout sous garantie. Tel au 34 32 05 03.

Atari

Achat

Dép. 62 Achète original de Cadaver et Ishar. Tel à Didier au 21 93 26 66.

Contact

Dép. 50 Echange ou vends nbx titres sur ST : news, utils ou autres docs et soluces, réponse rapide et assurée. Tel à Jean-Marc au 33 07 18 71 le soir.

Dép. 62 Echange, vends jeux sur ST, réponse assurée, envoyer liste à Warret Nicolas 29 Rue du 8 Mai 62143 Angres.

Dép. 66 Echange, vends nbx jeux sur Atari ST, Amiga, PC, MAC (Ishar 3 ST), recherche également codeur pour démos. Tel au 68 55 29 71 à Jérôme après 18 h.

Dép. 85 Echange ou vends à bas prix Atari STE 520 à 1 Mo + nbx jeux et utilitaires contre jeux SFC/SN à débattre. Sylvain au 51 67 14 92.

Vente

Dép. 24 Vends nbx originaux sur ST, tbe à bas prix, échanges possibles. Tel à Michel au 53 09 81 59 le soir.

Dép. 31 Vends Atari 520 STE 1 Mo, joys, souris et tapis, nbx jeux, bon état : 1800 Frs. Tel à Laurent au 61 71 47 55.

Dép. 31 Vends Atari 1040 STE, Joy, souris, nbx jeux, rangement, revues, disks vierges : 1900 Frs. Tel à Laurent au 61 71 47 55.

Dép. 35 Vends Music Master + carte Mu 16 (neuf) : 200 Frs. Tel à Christian au 99 83 49 10.

Dép. 42 Vends 520 STE 1 Mo, nbx jeux, joystick, magazines, le tout 1200 Frs. Tel à David le week-end au 77 28 93 87.

Dép. 49 Vends jeux sur Atari ST avec docs à un petit prix. Panchèvre Xavier Les Mauvrets 49800 Brain sur l'Authion.

Dép. 51 Vends Atari 1040 STE, 250 disk (jeux, utils, music), news, 3 joys, souris, 50 revues divers, état impeccable : 2600 Frs. Tel au 26 73 78 12.

Dép. 57 Vends extension 512 Ko pour Atari 520 STE : 150 Frs. Tel à Cyril au 82 56 19 59 après 19 h.

Dép. 57 Vends Atari 520 STE, moniteur couleur SC 1435, souris, jeux, manuels, état neuf à un prix attractif. Tel à 82 83 87 90 après 20 h.

Dép. 59 Vends Atari 1040 STF, souris, joys, tapis, 60 jeux originaux, nbx utils, Pro 24, Replay, Art'Director, Art'Film, carte Copy : 3000 Frs. Tel au 20 46 21 36.

Dép. 69 Vends Atari 1040 STE, moniteur filtre écran, PAO, 50 logiciels, nbx jeux, joys, souris, matériel : 3000 Frs. Tel au 78 48 21 58.

Dép. 72 Vends Atari 520 STE : 2000 Frs, cherche fans ST. Christophe Lepoivre Rue Tuvache 72800 Luché.

Dép. 78 Vends Atari 520 STE en très bon état avec quelques jeux : 2000 Frs. Tel au 34 89 66 18.

Dép. 86 Vends 520 STF avec des tonnes de jeux, osuris, 2 joys, cable et logiciel de téléchargement, tapis etc... à tout prix !!. Tel au 49 75 13 71.

Dép. 89 Vends nbx jeux sur ST (news et oldies) à un prix très intéressant, réponse rapide assurée. Munoz José BP 3 89010 Auxerre.

Dép. 91 Vends Atari STE, moniteur couleur, nbx jeux avec 2 joystick, 2 souris avec le tapis : 2500 Frs à débattre. Tel au 64 99 67 12 à Michel ou répondeur.

Dép. 93 Vends Falcon 30, 4 Mega, HD 60 Mega, carte Centrame avec barrette de 1 Mo : 5000 Frs à débattre. Tel au 48 51 57 02.

Dép. 95 Vends lecteur externe 720 Ko DF : 200 Frs, Ultimate Ripper : 150 Frs. Tel à François au 39 82 03 76 le soir.

Dép. 95 Vends 520 STE 2 Mo, nbx jeux originaux, écran couleur, souris, tapis, livres, disquettes vierges, manettes (Civilisation, Flight Simulator, Kick Off 3, Power Monger..). Tel au 34 67 36 27.

Autres

Achat

Dép. 18 Cherche Mac LC745 mini 80 Mo vive et 160 DD, faire offre sur 3615 Joystick ou à Laurent Cavel BP 94 18203 St Amand Cedex.

Dép. 44 Achète cordon magnétophone CPC, ordinateurs C64, Spectrum, etc... lecteur discs 3, SP Amiga, anciens mags (avant 1990). Tel au 40 88 10 40 à Frédéric.

Vente

Dép. 26 Vends ou échange Kether sur CDI. Tel à Guillaume au 75 56 72 98.

Dép. 57 Vends CDI neuf + 4 jeux : 2700 Frs. Di Vito Fabrice 48 Rue des 3 Rois 57070 Metz ou tel au 87 36 26 51.

Dép. 59 Pour Thomson TO8, TO7, MO5, vneds nbx logiciels à très bas prix. Etienne Michel 252 Rue de la Liberté 59600 Maubeuge.

Dép. 69 Vends imprimante NEC 24 aiguilles P62 N3 couleur 300 CPS 80 colonnes, valeur neuve 4070 Frs, vendu 3500 Frs. Tel au 78 48 53 88 le soir.

Dép. 77 Vends disks vierges Verbatim neuves HD sous emballage : 5 Frs la boite de 10, vends jeux OC et Amiga à bas prix. Prin Jérôme 11 rue JB Gervais 77450 Esbly ou tel au 60 04 34 60.

Dép. 94 Vends imprimante LS5000 comp Epson 24 aiguilles 136 colonnes format A3 et A4, en parfait état : 1000 Frs à débattre. Tel à Tony au 45 95 10 21.

3DO

Contact

Dép. 92 Recherche toute personne pour fonder un club de 3DO sur toute la France. Contacter David Feger 16 Allée de la Marche 92380 Garches ou tel au 47 95 00 36, réponse assurée après 20 h.

Dép. 3 Echange, vends, achète CD, PC, 3DO. Ecrire à Gaël Paret Pauplat Saint 03310 St Genest.

Vente

Dép. 11 Vends 3DO avec 3 jeux version Pal : 3500 Frs. Tel au 68 48 61 93 ou écrire à Romero Gérard 17 Rue de Guery 11130 Sigean.

Dép. 59 Vends 3DO garantie 7 mois, 3 jeux : 3900 Frs. Tel à Stéphane au 20 70 51 50.

Dép. 75 Vends 3DO Pal/NTSC complète, état neuf, Crash Burn, démo, Sewer Shark, The Horde, S. Wing Comander Sac : 4600 Frs. Tel à Adel au 42 05 86 39 ou au 40 38 62 00 poste 6503.

Dép. 92 Vends jeux 3DO : The Horde, Sewer Shark 200 Frs l'unité. Tel à Olivier Van Rothem au 46 74 99 36.

Cpc

Achat

Dép. 62 Achète kit de téléchargement. Marc Poiriez 66 Rue du Maréchal Leclerc 62157 Allouagne ou au 21 54 06 87.

Dép. 94 Achète Tuner TV pour moniteur Amstrad CPC CTM 644. Tel au 43 78 11 56.

Vente

Dép. 13 Vends Amstrad CPC 6128 complet avec nbx jeux et accessoires : 1500 Frs. Tel au 91 03 11 76.

Dép. 25 Vends centaines de jeux originaux CPC 464, câble periftel, clavier CPC 664, prix à débattre. Ecrire à Monnet Stève Les Fontenelles 25210 Le Russey.

Dép. 57 Amstrad CPC 464 150 jeux, Amstrad disquettes 100 jeux, écran et accessoires valeur 14000 Frs et cédé 4000 Frs à débattre. Weber Klaus 1 Rue Paul Claudel 67200 Strasbourg ou 88 29 85 14.

Dép. 75 Vends Amstrad CPC 6128 Plus + imprimante + nbx jeux : 2250 Frs (tbe). Ecrire à Nicolas Potier 16 Avenue de Lowendal 75015 Paris.

Dép. 91 Vends CPC 6128, écran, jeux en très bon état, le tout : 1000 Frs. Tel à David au 69 30 27 96.

Pc

Achat

Dép. 3 Achète ou échange news sur PC. Contacter Frédéric Chassagne 15 Grand Rue 03380 Huriel ou tel au 70 28 61 63.

Dép. 13 Achète jeux sur PC 3"1/2, envoyer liste et conditions. Masse Jean-Yves 55 Avenue de Valdonne Les Tilleuls Bt 15 13013 Marseille.

Dép. 56 Achète jeux PC à bas prix, news. Ecrire à Fravallo Alain 4 Rue Louis Roche 56100 Lorient.

Dép. 57 Achète jeux PC-CD-Rom (Myst...). Ecrire à Lucien Lehning 12 Rue D. Macherez 57070 Metz.

Dép. 62 Achète jeux de foot sur PC et jeux de sport (tennis, basket). Delecourt Emmanuel 84 Allée des Embruns 62215 Oye-Plage.

Dép. 76 Achète jeux sur PC, envoyer liste à Thoa Jean-Paul 38 Rue des Peupliers 76000 Rouen.

Dép. 76 Recherche Vista Pro 3 + Makepath. Ecrire à Friboulet Yannick 7 Impasse du Bel Air 76930 Octeville sur Mer.

Dép. 86 Achète vieux jeux PC (Last Ninja 1 et 2) et jeux d'aventures textuelles : Spell Casting 101 etc..., liste à Jean-Philippe Couegnas 15 Rue du Maréchal Foch 86000 Poitiers.

Dép. 90 Achète jeux originaux PC, échanges possibles, faire offre à Olivier Schnoebelen 44 Grande Rue 90200 Giromagny.

Dép. 92 Achète tout simulateur de vol sur PC paru entre 1981 et 1989 à bas prix. Tel à Mario au 47 22 16 79 entre 18 et 20 h.

Dép. 93 Achète jeux sur PC si possible à bas prix, réponse assurée. Ecrire à Fournier Stéphane 11 bis Rue de l'Eglise 93410 Vaujours.

Contact

Dép. 6 Cherche contacts sur PC pour jeux et utils. Arrou-Vignod JC 126 Ch. Ames du Purgatoire C2 06600 Antibes.

Dép. 7 Cherche contacts sur PC pour échange jeux et utils, pas sérieux s'abstenir. Tel à Fred au 75 29 42 59 ou laisser message sur répondeur.

Dép. 7 Cherche contacts PC pour échanges, ventes ou achats de jeux et utilitaires à bas prix. Envoyez liste à B. Bouvier 205 Rue de Prague 07500 Guilherand-Granges.

Dép. 11 Echange, achète, vends jeux PC, cherche Tennis Open. Tel au 68 42 08 50 le week-end.

Dép. 25 Echange, vends, achète logiciels PC, utils et jeux, contacts sérieux et rapides. Ecrire à Alain Baronciani 5 Rue de la Croisée 25400 Taillecourt.

Dép. 27 Cherche contacts sur PC, news assurées, débutants bienvenus, sérieux et rapides. Ecrire à Chris Pekar 21 Rue St Martin 27950 ST Marcel.

Dép. 31 Cherche contacts sérieux pour échanges sur PC, réponse assurée. Lemoine Lionel 32 Lot Les Calaouères 31360 Boussens.

Dép. 34 Cherche contacts PC sur Montpellier pour échanges logiciels et jeux. Tel au 67 72 91 80 après 19 h.

Dép. 35 Cherche contacts sur 386, 486 pour échanges utilitaires et jeux, réponse assurée. Ecrire à Brice Vincent 33 Bis Rue Pasteur 35550 Pipriac ou tel au 99 34 34 48.

Dép. 39 Echange softs sur PC (jeux et utils), possède Streamer Conner et Modem 14400, CD-Rom, possède de nbx jeux. Demander liste au 84 33 47 25.

Dép. 39 Cherche contacts PC 486, échange news, liste sur demande à Philippe Blondel 26a Ch. Grand-Donzel 1234 Vessy - Suisse.

Dép. 47 Cherche contacts pour échange de jeux, utils. Tel à Manuel ou Rémy à 18 h au 53 65 52 69, cherche aussi mémoire de Ram.

Dép. 49 Cherche contacts sur PC (jeux, utils, démos), envoyer liste, réponse assurée. Richard Laurent 12 Rue du Marché 49130 Ste Gemmes sur Loire.

Dép. 54 Echange ou vends jeux sur PC. Envoyer liste à Rossion Franck 14 Rue du Luxembourg 54500 Vandoeuvre.

Dép. 54 Cherche contacts sur PC pour échanges, créations de jeux et utils. Grandidier Floret 6 Rue de Verdun 54220 Malzevile .

Dép. 62 Cherche contacts PC sur Arras et environs, réponse assurée. Tel au 21 73 52 98 à Sébastien.

Dép. 62 World is crazy BBS 8M1 24 h/24 1Go DP, démo, code, mangas, music, PC, ST, AG au 33 21 57 14 Free Download !! Cool Ratio 16800 Dual.

Dép. 63 Cherche contacts sérieux et rapides sur PC pour échanges ou vente de news et oldies. Ecrire à rémy Frédéric 27 Route de Blanzat, 63830 Nohanent.

Dép. 67 Cherche contacts sur PC pour écange de jeux avec leur doc. Hammer Jean-Philippe 15 Rue Tarade 67000 Strasbourg ou tel au 88 61 33 45.

Dép. 72 Echange jeux Zork CD, Privateer, Lands of Lore, Underworld 2, Shadow Caster. Tel au 43 80 74 06 après 19 h à Franck.

Dép. 77 Cherche contacts sur PC et Amiga 500/1200 . Contacter Christian au 64 67 08 60. Sabarot Christian 5 Résidence des Chataigniers 77270 Villeparisis.

Dép. 77 Cherche contacts sur PC pour échanges rapides et sérieux de jeux, envoyer liste à Merillon Eric 22 Rue de Provins 77170 Villeneuve le Comte.

Dép. 77 Passion du CD-Rom ? Vivez-la moins chère !! Informations contre 2 timbres. Club Eco-CD 152 Rue de By 77810 Thomery.

Dép. 84 Images Erot/Hard, jeux, utilitaires : 30 Frs le disk. Ecrire pour liste à Mr Gervier 20 Cours du nord 84850 Camaret, cadeau bonus si rapide.

Dép. 91 Echange ou vends nbx jeux sur PC : Vroom, Ravenloft, Battle Isle 2... Tel à Xavier a 60 84 34 85.

Dép. 91 Cherche Desert Strike sur PC, échange news, Gabriel Knight, Arena etc... Tel à Mathieu au 69 30 60 40.

Dép. 92 Echange, vends et achète softs sur PC, cherche possesseur Streamer, achète CD à bas prix et Hard PC. L. Boumeddane 3 Rue Guyemer 92700 Colombes.

Dép. 94 Recherche contacts PC ou Atari ST pour trucs et bidouilles, réponse assurée. Teigny JF 241 Avenue des G. Godets 94500 Champigny.

Dép. 95 Cherche sur PC Mods et Soundtrackers, si possible pour Gus, possède nbx mods (possibilité d'échanges). Tel à David au 39 94 38 10.

Dép. 99 Cherche contacts pour échange jeux PC ou CD-Rom. Ecrire à Ecric 33 Rima 4è Cie 3ème Section Fort Desaix Fort de France 97200, Envoyer liste.

Dép. 99 Cherche contacts PC partout dans le monde pour discuter jeux et autres choses !! Luc Potvin 1275 Rue Maufils Quebec QC, Canada G1J 4H3, réponse assurée !

Dép. 99 Cherche contacts sur PC pour échange de jeux et utilitaires. Ecrire à Massa Bruno Bei Weidemann Faucherweg 15 D-13599 Berlin - Allemagne.

Vente

Dép. 25 Vends carte mère 486 DX 33 sans Ram : 1700 Frs, avec 4 Mo : 2500 Frs. Tel à Nicolas au 81 53 10 21.

Dép. 33 Vends jeux originaux sur PC : Pirates Gold, Eye of the Beholder 3, Syndicate + data, les 3 VF pour 250 Frs. Tel après 18 h à Jérôme au 56 65 63 74.

Dép. 38 Vends sur PC jeux, utilitaires, matos (Ram, disque dur...). Tel à Mickaël au 76 89 24 80.

Dép. 38 Vends Street Fighter II sur PC : 150 Frs. Tel à Jo ou Daniel au 93 07 84 61.

Dép. 39 Vends, achète nbx jeux et utils sur PC. Ecrire à Mr Beaujard Philippe 4 Rue Louis Paget 39400 Morez.

Dép. 41 Vends jeux PC originaux, état neuf : Day of the Tentacle 190 Frs, F1 Grand Prix 145 Frs. Tel à Mathieu au 54 83 36 49 après 19 h.

Dép. 44 Vends jeux PC et Amiga. Ecrire à Sixte Christian 19 Rue de Lorrraine 44210 Pornic ou tel au 40 82 41 76.

Dép. 44 Vends ou échange jeux PC : Cannon Fodder, Jim Power, P. Fantasie, genesia, Cantona, Blues JB, Beneath.... Tel au 40 03 61 99 à François ou Vincent.

Dép. 46 Vends PC 486 SLC 25 4 Mo de Ram, 90 Mo DD, écran VGA, carte SB, nbx jeux, état neuf sous garantie : 5500 Frs à débattre, vends 520 STE avec manette et jeux. Tel au 65 22 08 76.

Dép. 49 Vends CM 486 neuve : 700 Frs, vends de 1 à 16 Mo Ram : 240 Frs max le Mo neuf cadence à 60 NS, vends 486 DX 50 avec lecteur CD 2 vitesses : 7500 Frs maxi. Tel au 41 43 75 70 après 19 h.

Dép. 49 Vends pour PC scanner 256 niveaux de gris 100 à 400 DPL avec logiciel OCR, très peu servi sous garantie : 700 Frs. Tel au 41 95 62 14.

Dép. 52 Vends jeux PC 3"1/2 et 5"1/4 : KGB, Simon the Sorcerer, Bat. 2, Compilations... vends aussi PC 1512, logiciels : prix intéressant à débattre. Tel au 25 06 19 09 à Jean-Pierre.

Dép. 54 Vends PC 386 SX, écran VGA, logiciels originaux, le tout 3000 Frs ou échange contre Amiga CD32 ou Jaguar. Tel à Laurent au 82 44 46 07.

Dép. 55 Vends Sam et Max VF 250 Frs, Rex Nebular 150 Frs, Indy 4 VF 150 Frs, Tel à Sébastien au 29 80 34 98.

Dép. 57 Vends 386 DX 40, 4 Mo Ram, DD 105 Mo, SVGA 1 Mo Tseng Lab, écran SVGA, possibilité nombreux logiciels : 6500 Frs. Tel après 20 h à Jean-François au 87 52 54 01.

Dép. 59 Vends PC-CD-Rom, Theme Park, Gabriel Knight, Kick Off 3, disks originaux, Settlers, Hand of Fate, Seawolf, 1942 Pacific War, Tornado, Aces Over Europe. Tel à Paul au 20 37 31 51.

Dép. 59 Vends jeux originaux Doom CD 450 Frs, Myst 420 Frs, Iron Helix 350 Frs, F1 GP 250 Frs, Spear of Destiny 250 Frs, Strike Commander + Speech pack 250 Frs, Alien Breed 100 Frs. Tel à Fabien au 20 03 13 76.

Dép. 62 Vends jeux PC : Might and Magic 4 et 5, Veil of Darkness, Day of the Tentacle 150 Frs + CD-Rom : Megarace,7th Guest : 200 Frs. Ecrire à Chantal Hiest 16 Résidence Bois Comptois 62880 Annay sous Lens ou tel au 21 28 53 17.

Dép. 67 Vends The Settlers : 200 Frs ou échange contre Arena. Tel à Mathias au 88 50 20 08.

Dép. 69 Vends imprimante NEC P6 Plus 400 Frs, cherche contacts PC pour échange de jeux, news. Ecrire à His Marc 49 Rue Louis Blanc 69006 Lyon ou tel au 78 24 99 55.

Dép. 69 Vends jeux originaux sur PC (3"1/2 et CD-Rom) : 50 titres récents. Tel au 78 25 71 76 à Hervé.

Dép. 69 Vends nbx shareware PC, gifs, jeux, utils, démos etc..., pour

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Amiga

Achat

Dép. 14 Achète jeux tournant sur A600, envoyer liste à Mr Morin Arnaud 1 Rue Maréchal Foch 14140 Livarot.

Dép. 36 Achète extension pour disque dur Protar A500 HD, 3 ou 4 Mo de Ram. Tel au 54 35 41 63.

Dép. 46 Achète ou échange disk avec le maximum de parties de sauvegarde pour le jeu Simon the Sorcerer sur A1200. Tel à David au 65 37 88 47 après le 8 sept 94.

Dép. 62 Achète jeux Amiga CD32. Ecrire à Yann Arsène 2 Impasse de la Poste 62158 L'Arbret ou tel au 21 48 28 29.

Dép. 63 Recherche pour Amiga Drive Epson Style US 800, SQ 870 - 1170, LQ 870 - 1170, LQ 570 - 1070, LQ 100. Fumoux Laurent La Croix St Bonnet 63290 Paslières.

Dép. 71 Achète doc de Tornado, faire offre. Fontaine Gérald 112 Rue du 19 Mars 1962 71000 Macon.

Dép. 75 Achète A500 1.3 1 Mo : 500 Frs, vends modem fax 14400 pour Amiga : 1900 Frs et 68040 4 Mo 33 Mhz pour A200 7500 Frs. Tel au 42 07 44 11.

Dép. 77 Achète Amiga 1200 + DD : maxi 2500 Frs. Contacter JM Rolais 2 Rue des Roitelets 77300 Fontainebleau.

Dép. 89 Achète A1200 avec disque dur de 40 Mo mini. Tel à David au 94 24 96 26 après 18 h pour offre.

Contact

Dép. 1 Echange Chaos Engine A1200 contre Nigel Mansell, recherche Jim Power et Prehistorik 2. Tel à Sébastien au 74 35 76 48 après 19 h.

Dép. 1 Echange nbx news sur Amiga, ventes et achats possibles, réponses assurées. Marc Perrot 19 Rue A. Mas 01000 Bourg en Bresse ou tel au 74 21 95 19.

Dép. 14 Cherche contacts sur A600/1200 pour échange news et oldies. Tel (Anthony) au 31 62 49 66.

Dép. 31 Cherche contacts spécialistes en programmes divers sur Amiga 500. Maume Christophe 28 Rue J. Chaptal Apt 22 31400 Toulouse ou tel au 61 20 73 10 après 19 h.

Dép. 33 A500/1200/CD32 cherche contacts sérieux et rapides, débutants bienvenus. Mounissens 319 Ch. de Pavin 33140 Cadaujac.

Dép. 35 Cherche contacts jeux, démos sur A500+/1200. Envoyer liste à Arnaud Faz 114 Boulevard Edmond Roussin 35300 Fougères ou tel au 99 99 96 24 aux heures de repas.

Dép. 41 Cherche la "Bible des Pokes" n°2 de Joystick et soluce complète pour Monkey Island 2, si vous l'avez, contacter Thierry Virgile 5 Rue Pierre Pouteau 41500 Mer ou tel au 54 87 81 55.

Dép. 45 Cherche contacts sympas sur Orléans. Tel à Rui Filipe au 38 61 46 71 après 20 h 30.

Dép. 51 Cherche contacts sur A500. Tel à Marc au 26 86 09 05.

Dép. 59 Cherche contacts A1200/600/500. Ecrire à Pascal Bouillis 35 Rue Alexandre Lelleux 59800 Lille pour avoir une liste.

Dép. 59 Vends, échange, achète jeux sur A500/600/1200, possède news. Vervloet Mathieu 8 Rue Camille Corot 59250 Halluin ou tel au 20 23 76 99.

Dép. 62 Echange jeux A500/600, envoyer liste à Milliot Sébastien 215 Rue Emile Zola 62800 Lievin.

Dép. 62 Vends A500+, 2 joysticks, écran 1083S, nbx jeux et utils : 2500 Frs à débattre. Tel à Julien après 18 h au 47 82 53 84.

Dép. 62 Echange jeux sur A500, possède nbx softs, envoyer liste. Thomas David 20 Chemin d'Aix 62143 Angres.

Dép. 62 Echange jeux et utils sur Amiga et PC, envoyer liste sur disks à Rappe Christophe 8 Rue Les Charmes 62320 Drocourt ou tel au 21 49 05 65.

Dép. 62 Cherche contacts A1200/500 pour échange de jeux. Robert Frédéric 62 Rue de Quiery 62490 Vitry en Artois.

Dép. 65 Echange A1200, moniteur 1084, souris, joys, nbx logiciels (4 mois) contre CD32 ou Jaguar. Ecrire pour contact à Rasquin Véronique 18 Rue de Foucault 65100 Lourdes.

Dép. 69 Cherche contacts sur Amiga, si possible sur A1200. Ecrire à Violet Alban 120 Rue Sully 69006 Lyon.

Dép. 70 Cherche contacts sur Amiga 500+ pour échanges. Tel au 49 73 90 43.

Dép. 71 Echange, achète, vends, news sur A500/600/1200. Ecrire à Retif Alexandre Les Vezeaux 71490 St Jean de Trézy ou tel au 85 45 32 25.

Dép. 74 Débutant cherche contacts sur A1200/500 pour échange ou vente à bas prix. Envoyer liste à Guillemin David 77 Imp. Roseraie 74190 Passy ou tel au 50 78 05 54, réponse assurée.

Dép. 75 Vends jeux sur Amiga/PC. Aliouane Mohamed 133 Rue Haxo 75019 Paris ou tel au 42 06 37 07.

Dép. 76 Cherche contacts A500 pour échange ou vente de news, réponse assurée. Tel à Mehdi au 35 76 78 02.

Dép. 77 Cherche contacts sur A500 pour échanges de jeux. Tel à Marc au 60 23 59 82.

Dép. 92 Cherche contacts sérieux sur A500, envoyer liste à Holleville Chris 3 Avenue Gabriel Péri 92350 Le Plessis Robinson.

Dép. 93 Echange jeux + DP + utilitaires + nbx news. Tel à Thierry au 48 30 30 27 à Bobigny (93).

Vente

Dép. 3 Amiga 2000, moniteur 1083S, 3 lecteurs 3"1/2, 2 souris (une optique), 2 joys, nbx jeux originaux (Dungeon Master, F19, Lemmings 1 et 2...) : 4700 Frs. Tel au 70 20 91 24.

Dép. 6 Vends news Amiga et PC. Didier Pereno 8 Avenue de la Lodola 06190 Roquebrune ou tel au 93 67 16 62.

Dép. 6 Vends A500, extension, souris, joystick, jeux, utils, manuel, état neuf : 1100 Frs. Tel à Romero Pascal au 93 54 56 86 ou écrire au 27 Rue Amédée 7 Vallée 06300 Nice.

Dép. 7 Vends jeux A500 (Alien Breed 92, Vroom, Project X, Hudson Hawk, Sensible Soccer, Tennis Cup 2, Lemmings, Fun Radio 2, Mega Sports, Espana 92). Tel au 75 33 01 90 après 18 h.

Dép. 12 Vends A500, extension 1 Mo, moniteur couleur, nbx jeux, 2 joys, souris, état neuf : 1700 Frs. Tel au 65 78 30 14 à Sylvain.

Dép. 12 Vends news sur A500/1200, joindre enveloppe timbrée pour liste. Vidal David 404 Chemin du Coteau des Cazes 12400 St Affrique.

Dép. 13 Vends jeux sur Amiga 1200/500. Contacter Broucke Jimmy 5 Avenue Jean Moulin 13580 La Fare Les Oliviers.

Dép. 17 Vends 3D Construction Kit : 170 Frs, Gobliiins 100 Frs, Operation Stealth 100 Frs, Corporation, Eage's Rider, Rainbow Island 50 Frs l'un et 8 jeux à 30 Frs pièce. Tel au 46 37 11 39.

Dép. 19 Vends pour A500/1200, news et oldies, liste sur demande. Conche Gérard 33 Rue andré Maurois 19100 Brive.

Dép. 21 Vends Amiga CD32 + 4 jeux dont Microcosm, Full Motion, valeur exacte 4950 Frs, vendue 2500 Frs (frais de port inclus). Tel au 80 58 14 07 à Gilles.

Dép. 25 Vends softs Amiga tout genre, revues et liste contre 2 timbres. Boinot Alexandre La Planée 25160 Malbuisson ou tel au 81 80 91 97 ou 81 69 63 95.

Dép. 26 Vends A600 TBE, nbx jeux : 1200 Frs, vends lots de 50 disquettes de jeux pour Amiga : 300 Frs, lecteur externe 3"1/2 : 300 Frs. Tel au 75 01 91 46.

Dép. 30 Vends digitaliseur Home Music Kit, le tout dernier des adaptateur 350 Frs au lieu de 600 Frs à débattre. Cédric Crespo Chemin du Viget La Colline 4 30340 St Privat des Vieux.

Dép. 31 Vends A500 1 Mo, horloge, lecteur externe, souris, 1 joystick et 150 jeux : prix à débattre. Tel au 61 82 06 41.

Dép. 33 Vends jeux originaux sur Amiga de 50 à 150 Frs (Mortal Kombat, Desert Strike...). Tel à Jérôme au 50 85 23 28.

Dép. 33 Vends A600, moniteur couleur 1085S, 50 jeux, joysticks, 6 utils, 17 disquettes vierges : 2500 Frs. Tel au 56 07 23 27 après 19 h.

Dép. 34 Vends originaux pour A500 : Indy 4, History Line, Syndicate : 150 Frs pièce ou 400 Frs les 3. Tel au 67 77 80 90.

Dép. 34 Vends A500 1 Mo, moniteur 1083S, lecteur externe, 2 joys, 150 disks, boites de rangement : 2800 Frs. Tel au 67 71 84 54 ou 67 64 63 00 à Yann.

Dép. 34 Vends A500+ avec 1 joy, souris, tapis, nbx jeux et utils (Body Blows, Pinball...), boite de rangement, 12 news, manuel Workbench... Tel au 67 07 94 64 à Laurent.

Dép. 37 Vends, échange, achète news et démos sur A500/1200, débutants bienvenus, joindre enveloppe timbrée à Brault Anthony 13 Mail David d'Angers Appt 132 37000 Tours ou tel au 47 38 46 67.

Dép. 38 Vends jeux originaux Amiga à 80 Frs pièce ou 500 Frs les 6 (Mortal Kombat, Oscar, Beneath..., Ishar II, Innocent...). Tel au 76 48 96 07.

Dép. 39 Vends Amiga 600, 100 disquettes de jeux : 2300 Frs à débattre. Tel au 27 37 21 82.

Dép. 42 Vends ou échange jeux sur A1200/500/600 : Dune 2, Settlers, Elfmania, Sensible 1, 2, etc... Tel à Cyril au 77 36 58 35.

Dép. 42 Vends jeux originaux Amiga : Nigel Masell, Frontier : 100 Frs, Legend of Valour, Tornado : 200 Frs, possibilité d'échanges. Tel à Jean-Claude au 77 39 72 75.

Dép. 42 Vends Frontier Elite 2 : 80 Frs, Nord et Sud (impressions) 80 Frs, Syndicate 80 Frs, Sorcerer Lord 20 Frs, compilation 3 jeux 60 Frs, tous originaux et en excellent état. Tel au 77 33 05 98.

Dép. 45 Vends CD32 + 4 jeux : 2000 Frs, vends A600 DD 20 Mo, 2 Mo de Ram, nbx jeux, joystick, souris : 2500 Frs, lecteur 3"1/2. Munier Jean-Marc 62 Route de Blois 45740 Lailly en Val ou tel au 38 44 73 16 après 18 h.

Dép. 49 Vends A1200 (Sept 93) disque dur interne 85 Mo, moniteur couleur HR 1084S, drive externe 3"1/2, Trackball, souris, 2 joys, jeux et utils : 5000 Frs. Tel au 41 52 39 36.

Dép. 52 Vends A500, ext, souris, moniteur couleur 1083S, nbx jeux, jeux originaux (Croisière pour un cadavre, 1er Samuraï, Ishar...), livres : 2000 Frs. Tel à Rémy au 21 29 84 25.

Dép. 57 Vends news pour A500/500+/600 pour plus de renseignement tel à Christian au 82 58 21 70.

Dép. 57 Vends news à très bas prix sur Amiga 500. Contacter Fabien Pajonk au 82 88 48 47 ou 59 Rue Haute 57180 Terville.

Dép. 59 Vends jeux sur A500 à très bas prix. Tel à Michaël au 27 89 69 36.

Dép. 59 Vends jeux à très bas prix sur A500/600, liste sur demande au 20 86 75 37 à Mathieu.

Dép. 59 Vends jeux à très bas prix sur A500 et A600. Tel à Léo au 27 89 75 69.

Dép. 59 Vends jeux à très bas prix sur A500/1200 ou échange possible. Ecrire à Mr Madaci 234 Rue Boulloche 59279 Loon Plage ou tel au 28 21 33 92.

Dép. 59 Vends Amiga CD 32 garantie 8 mois, 4 jeux (Disp. Hero...) une manette : 2230 Frs. Tel à Benoit Caffray au 20 90 10 30 ou 1 Impasse du Vert Gazon 59147 Gondecourt.

Dép. 59 Vends jeux et utilitaires, éducatifs sur A500/600/1200. Tel au 20 33 45 60.

Dép. 59 Vends news et oldies à bas prix, assure contact rapide et sérieux. Ecrire à Laurent Swaenepoel 1 Allée chateau Briand 59115 Leers ou tel au 20 75 13 15.

Dép. 59 Vends A1200, 2ème lecteur, 100 disks : 1800 Frs ou séparément. Tel à Martial au 27 74 00 37 de 19 à 21 h.

Dép. 59 Vends jeux originaux : KGB 120 Frs, Crazy Car 3 100 Frs, Terminator 2 100 Frs, Compil Aventure extra : 180 Frs, Populous 90 Frs. Yannick Leleu 458 Bois d'Achelles 59910 Bondues ou tel au 20 94 43 42.

Dép. 63 Vends Microcosm + Denis (78 % Joy) sur CD32 : 200 Frs, échange ou achète softs. Tel au 73 19 00 44.

Dép. 67 Vends jeux Amiga pas chers. Tel à Julien au 88 26 00 69.

Dép. 67 Vends A500, 1 Mo, moniteur couleur, ext, Action Replay MK3, 3 Joysticks, souris, 300 disks (jeux, démos, utils), boites de rangement : 3000 Frs. Tel au 88 20 28 01.

Dép. 69 Vends de nbx jeux sur CD32, cherche aussi contact pour échanger jeux. Tel à Damien au 78 08 12 06.

Dép. 69 Vends jeux Amiga : Epic, Flashback, Body Blows, Project X, Street Fighter II etc... de 100 à 200 Frs. Tel au 72 43 07 15 à Jonathan.

Dép. 69 Amiga 500 1 Mo, jeux, moniteur 1084S, imprimante couleur : 2800 Frs, cherhe contacts sur Amiga. Tel au 78 03 58 97 à Villeurbanne.

Dép. 69 Vends jeux sur A600 : Simon the Sorcerer VF : 190 Frs, Drakkhen VF : 75 Frs et utilitaire Easy Amos : 300 Frs. Tel à David au 78 20 92 56 après 18 h.

Dép. 69 Vends Amiga 500+, 1 Mo, 2 Joysticks, écran couleur 1083S, lecteur externe, nombreux jeux : 1900 Frs. Tel au 78 47 71 97 le soir.

Dép. 71 Vends A500, 1084S, lecteur externe, MK2, extension, 150 disks, joys, souris, livres (Bible de l'Amiga), boitiers de rangement, le tout en bon état : 2500 Frs. Tel au Giron JF 39 Rue du Breuil 71380 ST Marcel.

Dép. 72 Vends A600 en très bon état (peu servi) + 10 jeux : 1000 Frs. Tel au 43 86 62 87 ou écrire à Stéphane Faulon 6 Rue Galilée 72100 Le Mans.

Dép. 73 Vends jeux A500/1200 à prix intéressants, liste sur demande à Moerenhout Laurent 124 Place St Léger 73000 Chambéry ou tel au 79 85 61 32.

Dép. 75 Vends lot de 100 disks pour A500 : 350 Frs. Tel à David au 45 39 31 89.

Dép. 75 Vends Amos Français, doc en français en bon état pour 100 Frs. Douies Stéphane 2 bis Rue du Dép. 75019 Paris.

Dép. 75 Amiga 500 + ext + boite + souris, tbe : 1000 Frs. 4 Boites de jeux, 200 disks dans chaque boite : 600 Frs. Tel à Eric au 43 66 70 22.

Dép. 76 Vends jeux A500/1200 à bas prix, nbx news !! Tel au 35 40 21 92.

Dép. 76 Vends Scanner Alphacolor (à main) pour tout Amiga, jusqu'à 262144 couleurs sous A1200, état neuf : 2490 Frs à débattre. Bonnet David au 35 68 03 06 après 18 h.

Dép. 77 Vends A1200 + Blizzard 4 Mo, HD 120 Mo, revues, joys, disks : 5600 Frs. Tel au 64 03 35 82 à Chris.

Dép. 77 Vends A500 couleur, lecteur externe, extension de mémoire 512 Ko, disks : 2200 Frs. Tel au 60 07 16 09.

Dép. 77 Vends CD32, 2 joy, Microcosm, Labyrinth of Time, Lotus Trilogy, Elite II à 2500 Frs. Tel au 64 66 20 44 à Cyril. Cherche contacts sur 3DO et Amiga.

Dép. 77 Vends A500, ext mémoire, 2 joys, souris, 50 jeux (Jurassic Park, The Settlers..), Amos : 2500 Frs à débattre. Tel à Yohan au 64 36 63 70.

Dép. 77 Vends Amiga 500, 1040 Ko, joys, souris, tapis, 250 disks, écran couleur, le toût 2000 Frs. Tel à Emmanuel au 64 68 19 19 à partir de 17 h.

Dép. 78 Vends nbx jeux A500/1200 à bas prix, liste sur demande. Coquet Arnaud 30 Avenue Lenine 78260 Achères.

Dép. 78 Vends lecteurs : 250 Frs, Sampler : 300 Frs, scanner : 600 Frs, 4 Mo de mémoire : 800 Frs, imprimante : 250 Frs, disks : 2 Frs le disk. Tel à Farid au 39 70 59 03.

Dép. 78 Vends original de Flashback VF sous emballage VF 130 Frs. Renaud au 30 92 73 57 ou Renaud Oualid 12 Rue Viosne 78200 Mantes.

Dép. 78 Vends Amiga A500 1 Mo, horloge interne, house, moniteur couleur 1083S, souris, tapis, Rom 1.3, nbx jeux et utils (200 disks), originaux, boites de rangement : 3000 Frs. Tel au 34 87 34 27.

Dép. 82 Vends A1200, jeux : 2200 Frs. Thierry Zennaro 53 Rue G. Baraque 82000 Montauban

Dép. 85 Vends A500 + Action Replay MK3 + 20 jeux + Joystick + péritel : 2000 Frs. Tel au 51 49 30 37 à Fabien.

Dép. 85 Vends A500 1 Mo, nbx jeux : Syndicate, Dune 2, Flashback, et utils : Final Copy 2 : 1200 Frs. Tel à Nicolas au 51 62 13 92.

Dép. 87 Vends softs anciens tout genre sur Amiga, écrire à Barny Julien Les Séguines 87200 St Junien.

Dép. 91 Vends CD32 avec plusieurs jeux CD : 2000 Frs à débattre. Tel à Stéphane au 69 26 91 37 ou écrire à Stéphane Lariven BP 8 91520 Egly.

Dép. 91 Vends A1200, HD 60 Mo, moniteur couleur, imprimante, lecteur externe, manette, souris, tapis, nbx jeux, utils, démos tbe : 5500 Frs. Tel à Patrice au 60 86 59 59.

Dép. 91 Vends lot de 13 jeux Amiga 500 avec boite et notice : 500 Frs. Tel à David au 69 30 84 23.

Dép. 91 Vends Amiga 500 1 Mo, souris, tapis, joys, jeux, Action Replay MK3, le tout en bon état : 1900 Frs. Tel au 60 14 16 61 à Olivier.

Dép. 92 Vends CDTV tbe (comptatible A500+), jeux originaux, souris, lecteur externe : 2000 Frs. Tel au 46 45 50 53.

Dép. 92 Vends Amiga 500+ tbe : 1500 Frs à débattre. Rousset Jean-Michel au 46 95 13 91 (répondeur si absent).

Dép. 92 Vends matériel Amiga, imprimante, lecteur, disks, joys, jeux etc... Tel au 47 21 27 99 à Stéphane.

Dép. 92 Vends A1200, 6 Mo de Ram, DD 80 Mo, Maxtor, Sampler, nbx originaux (jeux, utils), 2 joysticks, souris, moniteur Philips couleur : 6200 Frs. Tel à Laurent au 47 51 61 90.

Dép. 92 Vends moniteur 1083S pour Amiga et consoles : 1000 Frs. Tel à Sébastien au 47 91 12 87.

Dép. 92 Vends A500, moniteur 1083S, souris, joystick, joypad, jeux, nbx disks : 1800 Frs. Tel au 47 33 71 50.

Dép. 92 Vends CD32 avec 6 jeux dont Ultimate Body Blows, Microcosm pour 1600 Frs. Tel à Jérôme au 40 86 02 66.

Dép. 93 Vends A1200 + DD 80 Mo + 2 joysticks + jeux : 2300 Frs. Tel à Olivier au 43 88 31 86.

Dép. 93 Vends lecteur externe 3"1/2 : 300 Frs, Hire Guns 150 Frs. Tel à Philippe au 55 66 75 91.

Dép. 93 Vends news sur A500 à bas prix. Demander liste à Gambinotti Cyril 41 Rue des Carrières 93800 Epinay sur Seine.

Dép. 93 Vends Amiga 1200, 2 Mo HD 80 Mo, souris, joystick , nbx jeux et utilitaires. Tel au 94 91 19 14.

Dép. 93 Vends jeux à très bas prix sur A500/1200. Tel à Bernard au 43 09 98 38 à Neuilly sur Marne.

Dép. 93 Vends A600 sous garantie avec 60 jeux, souris, joys : 800 Frs. Tel au 48 91 29 22 ou écrire à Knittel Ludovic 10 Rue Charles Baudelaire 93130 Noisy le Sec.

Dép. 93 Vends jeux sur Amiga et PC. Ecrire à Ristat Franck 24 Rue du 11 Novembre B4 93330 Neuilly sur Marne ou tel au 43 08 15 53.

Dép. 93 Vends A500 ext 1 Mo, horloge, cables, alimentation, moniteur Thomson, boitiers, 3 joys, 1 pad, 2 souris, tapis, 300 disks (Syndicate, Cannon Fodder, Dune 2, Settlers...). Tel au 43 05 95 90.

Dép. 93 Vends jeux sur Amiga et PC. Caeyman JN 21 Bd Mont d'Est 93160 Noisy le Grand.

Dép. 93 Vends jeux sur Amiga 500/600/1200 à très bas prix, demander liste à Turlan Christian 59



REVENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX CD ROM D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

17, rue des Ecoles
75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
- Métro : Maubert Mutualité
- RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
☎ (1) 46.665.666 +
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h
- TRAIN : Orlyval
- RER : Antony
- BUS : 197 297 395 APTR
- Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)



OUVERT LE DIMANCHE 10 H a 13 H

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44.20.52.52
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
- Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
- Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h
- RER : St Germain en Laye
- A 200 m du RER

OUVERT LE DIMANCHE DE 10 H à 13 H

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

MEGA CD

(+ DE 250 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion) **990 F** CDX PRO (neuf) **249 F**

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

ROAD AVENGER	99 F	BATMAN RETURN	249 F	SHERLOCK HOLMES	279 F
BARI ARM (JAP)	149 F	INXS	249 F	SHERLOCK HOLMES II	279 F
BURAI (JAP)	149 F	JAGUAR XJ 220	249 F	SILPHEED	279 F
ERNEST EVANS (JAP)	149 F	KRISS KROSS	249 F	SONIC	279 F
FUNKY HORROR BAND (JAP)	149 F	PRINCE OF PERSIA	249 F	WONDER DOG	279 F
HEAVY NOVA	149 F	AFTER BURNER III	279 F	WWF RAGE IN THE CAGE	279 F
SOL FEACE (JAP)	149 F	CHUCK ROCK II	279 F	DRACULA	299 F
WOLFCHILD (JAP)	149 F	FINAL FIGHT	279 F	ECCO LE DAUPHIN	299 F
BLACK HOLE ASSAULT	199 F	PUGGSY	279 F	THUNDERHAWK	299 F
TIME GAL (JAP)	199 F				

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

BATTLE CORPS	TEL	YUMENI MYSTERI MANSION	399 F	NHL HOCKEY 94	449 F
DRACULA	TEL	AMAZING SPIDERMAN	449 F	STAR WAR	449 F
MAD DOG MAC CREE 2 (US)	TEL	BILL WALSH FOOTBALL	449 F	TOMCAT ALLEY	449 F
MEGARACE	TEL	DUNE	449 F	TERMINATOR	499 F
ANOTHER WORLD	349 F	FIFA SOCCER	449 F	LETHAL ENFORCERS (+ pistolet)	499 F
MICROCOSM	399 F	GROUND ZERO TEXAS	449 F	NIGHT TRAP (2 CD)	499 F
MORTAL KOMBAT	399 F	JURASSIC PARK	449 F		

NEO-GEO

+ DE 300 JEUX DISPONIBLES

LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

CONSOLE* NEO-GEO **1490 F**
Mémory Card* **159 F** MANETTE **499 F**

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

CYBER LIP	299 F	FATAL FURY	399 F	STELLAR 7	549 F
GHOST PILOT	299 F	TOP PLAYER GOLF	399 F	FATAL FURY 2	599 F
NAM 75	299 F	WORLD HEROES	399 F	SUPER SIDEKICK	699 F
RIDING HERO	299 F	ART OF FIGHTING	499 F	SAMOURAI SHODOWN	990 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS ATTENDUS) :

AGRESSORS OF DARK KOMBAT	TEL	AERO FIGHTER 2	TEL	CONSOLE CD ROM NEO GEO	TEL

OVERGAME™ MACHINE CX

La puissance de l'arcade dans la paume de votre main !!!

Elue meilleure console d'arcade par les magazines de jeux vidéo !
Plus de 50 jeux d'arcade disponibles à la location et à la vente ...



1590 F

3 DO

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES (neufs et occasions)

CONSOLE 3 DO (version PAL) + 2 jeux **TEL**
PISTOLET 3 DO **399 F** MANETTE SUPPL. **399 F**

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

JOHN MADDEN FOOTBALL	199 F	MAD DOG MAC CREE	279 F	STELLAR 7	279 F
DRAGON'S LAIR	279 F	NIGHT TRAP	279 F	SUPER WING COMMANDER	279 F
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	279 F	OUT OF THIS WORLD	279 F	TOTAL ECLIPSE	279 F
INCREDIBLE MACHINE	279 F	PEEBLE BEACH GOLF	279 F	TWISTED	279 F
LEMMINGS	279 F	SEWER SHARK	279 F		

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

ALONE IN THE DARK	TEL	FIREBALL	TEL	JURASSIC PARK	375 F
BALL Z	TEL	MICROCOSM	TEL	ROAD RASH	375 F
DEMOLITION MAN	TEL	ULTRAMAN (JAP)	TEL	MEGARACE	399 F
DOCTOR HAUZER (JAP)	TEL	WACKY RACE (JAP)	TEL	WHO SHOT JOHNNY ROCK	399 F
FIFA SOCCER	TEL	COWBOY CASINO	375 F		

+ 30 nouveautés attendues en Septembre & Octobre 94

CD 32

CONSOLE CD 32 + 2 JEUX 1490 F

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES A PARTIR DE 99 F

MANETTE SUPPLÉMENTAIRE **299 F**

Exemple de prix (JEUX OCCASIONS) :

ARABIAN NIGHT	99 F	BUBBA'N STIX	159 F	MORPH	159 F
CHUCK ROCK	99 F	CAPTIVE 2 LIBERATION	159 F	NIGEL MANSELL	159 F
ALFRED CHICKEN	139 F	CHUCK ROCK 2	159 F	OVERKILL & LUNAR	159 F
D. GENERATION	139 F	DANGEROUS STREET	159 F	PINBALL FANTASIES	159 F
SENSIBLE SOCCER	139 F	DISPOSABLE HERO	159 F	PIRATE GOLD	159 F
TROLLS	139 F	LABYRINTHE OF TIME	159 F	SEEK & DESTROY	159 F
WHALE'S VOYAGES	139 F	LOTUS TURBO TRILOGY	159 F	MICROCOSM	199 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

BRUTAL SPORTS FOOTBALL	TEL	LAMBORGHINI	249 F	LITIL DIVIL	269 F
DRAGONSTONE	TEL	MANCHESTER UNITED	249 F	UFO	269 F
BANSHEE	249 F	QUICK THUNDER RABBIT	249 F	ULTIMATE BODY BLOWS	269 F
BRIAN THE LION	249 F	CANNON FODDER	269 F	ZOOL II	269 F
GLOBAL EFFECT	249 F	LEGACY OF SORASIL	269 F	HEIMDALL II	299 F

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR + 1 JEU 2190 F

MANETTE SUPPLEMENTAIRE **349 F**

Exemple de prix :

		CLUB DRIVE	TEL	TEMPEST 2000	TEL
ALIENS VS PREDATOR	TEL	CRESCENT GALAXY	TEL	TINY TOONS	TEL
BRUTAL SPORTS	TEL	DINO DUDES	TEL	WOLFERSTEIN 3D	TEL
CHECKERED FLAG 2	TEL	RAIDEN	TEL		

CD ROM PC

+ DE 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

THEME PARK	TEL	INCA II	349 F	BENEATH A STEAL SKY	399 F
MANCHESTER UNITED	249 F	INCREDIBLE MACHINE	349 F	CONSPIRACY	399 F
OSCAR	249 F	JOURNEYMAN PROJECT	349 F	HANDS OF FATE (KYRANDIAII)	399 F
DAEMONSGATE	299 F	KINGS QUEST VI	349 F	KING'S QUEST ANTHOLOGY	399 F
DESERT STRIKE	299 F	LAURA BOW II	349 F	LANDS OF LORE	399 F
DRAGONSPHERE	299 F	LEISURE SUIT LARRY VI	349 F	QUANTUM GATE	399 F
INNOCENT	299 F	LOST IN TIME	349 F	OUT POST (VF)	399 F
INNOCENT	299 F	MORPH MAN	349 F	RAVENLOFT	399 F
JUNGLE STRIKE	299 F	POLICE QUEST IV	349 F	RISE OF THE ROBOTS	399 F
MEGARACE	299 F	REBEL ASSAULT	349 F	SAGA OF ACES	399 F
MICROCOSM	299 F	RETURN TO ZORK	349 F	SYNDICATE PLUS	399 F
OH NO NORE LEMMINGS	299 F	SPACE QUEST ANTHOLOGY	349 F	WHO SHOT JOHNNY ROCK	399 F
WORLD CUP USA 94	299 F	STARLORD	349 F	CRITICAL PATH	429 F
IRON HELIX (VF)	329 F	SUPER STRIKE COMMANDER	349 F	HELL CAB	449 F
BETRAYAL AT KRONDOR	349 F	T.F.X.	349 F	MYST	449 F
COMMANCHE	349 F	UFO	349 F	THE HORDE	449 F
DUNGEON HACK	349 F	WORLD OF XEEN	349 F	ULTIMA VIII	449 F
GABRIEL KNIGHT (VF)	349 F	DAY OF THE TENTACLE	369 F	WRA TH OF THE GODS	449 F
GREAT NAVAL BATTLE II	349 F	GOBLINS III	369 F	7TH GUEST	449 F
HEIMDALL II	349 F	AL QUADIM	399 F		

GRAND CHOIX DE JEUX CD ROM PC OCCASION
Téléphonez pour réservez !!!

CD ROM MAC

Exemple de prix :

THEME PARK	TEL	GOBLINS 1	349 F	GOBLINS 3	349 F
GABRIEL KNIGHT	349 F	GOBLINS 2	349 F	LOST IN TIME	399 F

CDI PHILIPS

LECTEUR CDI PHILIPS **TEL**

Un choix de +50 CD pour CDI

CDX CHARME

RESERVE AUX ADULTES

+ DE 80 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

Exemple de prix (JEUX NEUFS) :

BLOND JUSTICE	249 F	101 SEX POSITION VOL 2	299 F	MYSTIC OF ORIENT	349 F
CALIFORNIA DAY	249 F	BUSTY BABES	299 F	HIDDEN OBSESSIONS	399 F
CALIFORNIA DAY DREAMER	249 F	MAIN STREET USA	299 F	ADVENTURE OF SEYMORE BUITS	449 F
SIN FULLY YOURS	249 F	TRACY I LOVE YOU	299 F	DREAM MACHINE	449 F
EXPOSE	279 F	DIGITAL DANCING	349 F	NIGHT WATCH INTERACTIF	449 F
101 SEX POSITION VOL 1	299 F				

JEUX D'OCCASION
Appelez-nous pour connaître les disponibilités !!!

Toutes les marques citées sont des marques déposées.
Offre dans la limite des stocks disponibles.
* OCCASION
** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE
RC : Paris B 385 215 603

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat)

vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

(voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Commande à Paris exclusivement)

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez 300 FRS de Jeux Gratuits

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....
TEL DOM : .... TEL BUR : ....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date expiration : . . / . .
Signature ....

PETITES ANNONCES
10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

recevoir un catalogue écrire à Chirol Ludovic 124 Rue Abbé-Donnet 69400 Villefranche.

Dép. 72 Vends jeux PC et Amiga, vends aussi carte Soundblaster 16 ASP (janvier 94) : 1200 Frs. Piron Frédéric 189 Boulevard Petite Vitesse 72200 La Flèche ou tel au 43 94 26 85.

Dép. 72 Vends PC 486 DX 33, 8 Mo de Ram, DD 180 Mo, ET4000 SVGA, SB + Win. 3.1, Dos 6.2, Word, Coreld, 3D Studio + FSim 5, F1 GP... : 12000 Frs. Tel au 43 33 10 61.

Dép. 74 Vends 486 DX 33 VLB 8 Mo Ram, DD 210 carte vidéo 1 Mo, carte son, écran SVGA : 9500 Frs. Tel au 50 45 75 19.

Dép. 75 Vends Body Blows 100 Frs ou échange contre un autre jeu. Kereun Nicolas au 40 30 27 68, répondeur si absent.

Dép. 75 Vends nbx jeux PC et CD à bas prix dont Overlord et Myst. Tel à Mickaël le soir au 46 92 03 47.

Dép. 75 Vends PC Kenitec 386 SX 25, 4 Mo, DD 40 + 170 Mo, Sound Blaster 2, Dos 6.2, Windows 3.1 : 6000 Frs. Tel au 43 36 36 44.

Dép. 75 Vends jeux PC et CD-Rom : Strike Commander CD, Comanche + Missions sup. Vends carte son gamme Wave 32. Tel à Jacky au 43 71 31 04 24h/24.

Dép. 75 Vends carte Sound Blaster Pro Deluxe2 + 2 jeux, le tout en tbe, sous garantie : 500 Frs. Tel à Xavier au 40 01 06 35 le soir.

Dép. 75 Vends PC 486 DX 2, 66, VLB, DD 170 Mo, 8 Mo Ram, carte SVGA VLB, écran couleur 14" SVGA : 8500 Frs. Tel au 44 16 82 87.

Dép. 75 Vends 386 SX 16 Mhz 120 Mo DD 2 Mo Ram, carte et écran SVGA, lecteur 3"1/2 et 5"1/4, carte son Adlib et enceintes, souris, tapis, joystick, très nbx jeux. Tel à Alexis au 42 09 39 08.

Dép. 75 Vends CM 386 DX 2 66 VLB : 3200 Frs, Paradise VLB : 600 Frs, DD 105 Mo : 1100 Frs, Mitsumi DV : 1100 Frs, sous garantie. Tel à Michel au 42 00 23 81 après 20 h 30 ou le week-end.

Dép. 76 Vends Kenitec 286 plus VGA couleur, lecteur 31/2 et 5"1/4, Sound Blaster CMS, souris, HP, micro avec jeux et logiciels : 4000 Frs. Tel au 35 70 67 13.

Dép. 77 Vends PC 286 16 Mhz, 2 Mo de Ram, D 40 Mo, carte et écran VGA, jeux originaux, manette : 2500 Frs. Tel au 64 31 20 20.

Dép. 77 Vends 286 1 Mo Ram, DD 40 Mo, SVGA couleur, lecteurs 3"1/2 et 5"1/4, Windows, nbx jeux, utils (dessin, programmation), souris, tapis, 3 boites de rangement : 3600 Frs. Tel à Farouk au 64 33 17 16.

Dép. 77 Vends 486 DX 33 4 Mo, 2 disks dur, écran, carte SVGA, 2 lecteur disks, lecteur CD-Rom, imprimante, jeux, carte son, 4 enceintes : 9000 Frs. Tel au 64 03 05 73.

Dép. 77 Vends PC 486 SX 25 4 Mo de Ram, DD 80 Mo (Stacker 140), SVGA, souris, Dos 6, Windows 3.1, nbx jeux : 6500 Frs. Tel au 60 02 15 87.

Dép. 77 Vends PC 486 DX 33 4 Mo, DD 130 Mo, lecteur HD 3"1/2, SVGA 1 Mo, SB Pro, CD-Rom simple vitesse, Megarace, Dos 6, Windows 3.1, Word 6, Starlord : 8200 Frs. Tel à Laurent au 60 01 42 06.

Dép. 77 Vends images X en SVGA pour PC, tous formats (Gif, PCX, BMP...) : 30 Frs les 10, programme pour les regarder en cadeau (frais de port gratuits). Tel au 64 08 25 65.

Dép. 78 Vends Mega-PC : MD + PC 386 SX 25, 4 Mo de Ram, 40 Mo disque dur, carte sonore Adlib, nbx jeux sur les 2 : 5000 Frs à débattre. Tel au 30 74 69 66 (Poissy 78300).

Dép. 78 Vends livres (Corel Draw, Lotus 1,2,3), magazines (PC Magazine...), CD-Rom (Inca, Encyclopedia) et shareware (Demomaker...). Tel au 39 51 45 74 à Frédéric après 19 h.

Dép. 82 Vends softs PC, liste sur demande. Dugas Bruno Faubourg d'Auriac 82110 Lauzerte.

Dép. 83 Vends jeux PC 3"1/2 originaux : 170 Frs port compris : Dune, Genesia, Shadow Caster, Dungeon Hack, Alone 2, S-Wing, Sim City 2000, Gob 1,2,3, Fantastic World... Tel au 94 34 16 40.

Dép. 87 Vends PC 486 DX 50 Intel Vesa Local Bus, mémoire cachée 256 Ko, Ram 8 Mo, DD 170 Mo, écran SVGA, carte vidéo SVGA 1 Mo : 8200 Frs. Tel à Camille Dru au 55 76 75 67 le week-end.

Dép. 88 Vends écran SVGA 14" : 700 Frs, souris 3B + drivers : 60 Frs, Bien Débuter sur PC : 50 Frs, Works 2 pour Windows : 60 Frs. Richardot Pierre 30 Rue de la Grande côte 88340 Le Val d'Ajol.

Dép. 91 Vends PC 486 DX 50 4 Mo Ram, DD 420 Mo, carte SVGA 1 Mo, VLB écran SVGA, lecteur CD double vitesse, SB Pro, souris, joys, jeux et utils, CD et disks : 8000 Frs. Tel à Laurent au 69 01 07 66.

Dép. 91 Vends 486 DX 250 8 Mo Ram, DD amovible 120 Mo, carte vidéo VLB 1 Mo, Sound Blaster 16 ASP, CD-Rom double vitesse, écran 14" SVGA Bses radiations : 12500 Frs. Tel au 40 25 30 65.

Dép. 91 Vends ou échange jeux originaux : Shadowcaster, Beneath a Steel Sky VF, Indy IV VF, Pinball Windows 150 Frs pièce UW 100 Frs. Vissac V. 46 Rue des 3 Chênes 91800 Brunoy ou tel au 60 46 75 29.

Dép. 91 Vends jeux PC : Field of Glory, Flashback, Indycar, Space Quest V, Privateer, vends SB16+ carte vidéo 1 Mo : 1700 Frs, vends 2 Mo de Ram à 550 Frs. Tel au 69 28 28 74.

Dép. 91 Vends PC Kenitec 286 plus écran VGA couleur 3"1/2, et 5"1/4, logiciel Works 2, jeux, souris, imprimante Star LC 24-10 : 3500 Frs à débattre. Tel au 64 57 99 15.

Dép. 91 Vends PS2 IBM 386 DX 25 10 Mo de Ram, 180 Mo DD, moniteur VGA avec logiciels et jeux : 6000 Frs à débattre. Tel au 64 54 90 55 à Simon.

Dép. 91 Vends carte graph Cirus Logic 16 Mo vlb : 450 Frs, Vistapro 3.0 : 250 Frs, bibliothèque d'objets 3D Studio : 50 Frs, livre Cybex 3D Studio : 100 Frs, Megarace : 150 Frs. Tel au 60 46 28 06.

Dép. 92 Vends originaux PC : Subwar 2050, 1942 Pacific Air War, Stunt Isl., JF 2, Epic, etc... de 100 à 200 Frs pièce. Tel Philippe au 47 32 06 44.

Dép. 93 Vends jeux PC CD-Rom : Iron Helix entre 250 et 300 Frs. Tel au 43 08 08 56 ou écrire à Chap Pascal 1 Allée des Peupliers 93220 Gagny.

Dép. 93 Vends news sur PC à bas prix. Tel à Nihat entre 21 et 22 h et les dimanches au 48 23 36 36 ou écrire à Yigit Nihat 135 Avenue Lenine Bat A3 93380 Pierrefitte.

Dép. 93 Vends jeux PC : 100 rs : TFX, Wing Commander Academy, Genesia, Day of the Tentacle, Commanche..). Tel à Richard au 43 83 20 19 à Sevran.

Dép. 93 Vends jeux PC et Amiga à très bas prix. Disque dur 40 Mo : 400 Frs, disks HD : 2,70 Frs, DD : 2,40 Frs. Bajolais Fabrice 25 Avenue des Chèvrefeuilles 93220 Gagny ou tel au 43 88 09 01.

Dép. 93 Vends jeux PC à bas prix : Grall Christophe 45 Avenue des Marguerites 93220 Gagny ou Tel 43 51 99 60.

Dép. 94 Vends Sound Blaster 16 Basic : 700 Frs, module wave Blaster : 1200 Frs, le tout en bon état. Tel à Philippe au 43 82 10 84.

Dép. 94 Vends de nbx CD-Rom dont Myst, Inca 2, Reunion, Kyrandia 2, Delta V, Aegis... à 200 Frs. Yourc'h Cédric 18 Rue de l'Aqueduc 94430 Chennevières sur Marne.

Dép. 94 Vends 486 SX 25 4 Mo, DD 80 Mo carte, écran SVGA 1 Mo, carte son SB 16 ASP, jeux, logiciels, joys, souris : 7000 Frs. Tel au 48 92 05 18 à David.

Dép. 95 Vends carte son Sound Wave 32 + HP + micro + logiciels, garantie 3 ans : 1750 Frs. Tel à Manu au 30 32 13 74 après 19 h.

Dép. 95 Vends originaux à 160 Frs + port : MMS EOB2 et 3, Krondor, Dungeon Hack... et de nbx jeux de rôle, lecteur 5"1/4 : 200 Frs, Atari : Citizen 120D : 400 Frs, lecteur 3"1/2. Alain au 39 80 94 85.

Dép. 95 Vends jeux PC : U7, Indycar, P. Dream, Jired Guns, Lands of Lore, Frontier Elite II. Tel au 30 37 60 96 le soir à Julien.

Dép. 95 Vends jeux Ultima 7, Alone, Stunt, Operation Steal, etc... de 150 à 200 Frs. Tel à Vincent au 34 14 38 45 à Franconville.

Dép. 95 Vends 486 DX 33 4 Mo, Local Bus, SVGA 1024 x 768, vidéo 16 M de couleurs, DD 105 Mo, Tower 230W, souris, clavier etc.. : 5950 avec 8 Mo : 6800 Frs et 386 DX 20 2 Mo : 2350 Frs. Tel au 39 64 36 35.

Dép. 95 Vends jeux PC originaux (KQ6 VF, Freddy Pharkas VF, Lands of Lore VF, Harrier Jump, Star Trek, Subwar 2050, SQ4 VF, Megarce CD, Eight Ball Delux...) : 175 à 200 Frs. Tel au 39 59 40 85.

Dép. 99 Vends jeux, utils, PC, envoyer disk pour liste. Ecrire à Johnny Tramontin 3 Rue Ste Félicité 75012 Flénu - Belgique.

Dép. 99 Vends IBM PS/1 486 DX 33, 4 Mo de Ram, DD 170 Mo, SVGA 1 Mo, SB Pro, CD-Rom double vitesse, filtre écran, jeux, logiciels, imp. Star LC 10 couleurs : 10000 Frs. Tel au 48 40 15 32 à Regis.

Jobs

Dép. 21 Groupe de démos Vital Motion cherche nvwx membres sur A500/1200 (GFX, SFX, SWAP, Code) pour un délir garanti !!. Tel à Stéphane au 80 31 20 22.

Dép. 26 Jeune scénariste recherche équipe pour la conception de jeux sur PC-AG dans le style Chtulu. Envoyez vos propositions à Armand David, Quartier Notre Dame, 26700 Pierrelatte.

Dép. 37 Votre société est en forte progression, spécialisée dans le jeu vidéo, recherchant un directeur passionné et disponible. Tel au 47 53 59 39. Je suis le collaborateur qu'il vous faut.

Dép. 38 Recherche un emploi ou stage dans le monde des jeux vidéo. Sébastien Panighetti Rue Le Pelisson 38560 Champ sur Drac.

Dép. 38 Traducteur technique et jeux de rôles, passionné informatique et de jeux cherche emploi sérieux chez concepteur ou éditeur. Tel au 47 57 15 28 à Stéphane.

Dép. 38 Recherchons éditeur pour jeu de PF réalisé sous Amiga 1200, contact possible sur Lyon. FB Marx N°47 Le Coquillat 38110 St Clair de la Tour.

Dép. 57 Cherche graphistes dans le domaine public pour illustrer projet sérieux, écrire à Mr Zimmert Marc 29 Rue du Tisseur 57960 Meisenthal, cherche aussi contacts sur PC 486.

Dép. 68 Graphiste PC (DPaint/3D Studio) avec expérience cherche emploi pour création de jeux. Mr Pires 18 Rue du Nord 63140 Chatel Guyon ou tel au 73 86 13 50. Note de JOYSTICK: salut Manuel!

Dép. 75 Graphiste cherche job CAO, DAO, PAO : 7 ans d'expérience, Coreldraw, 3D Studio, Pagemaker etc... en Ile de France. Tel à Laurent au 77 62 03 20.

Dép. 75 Pour projet de jeu d'arcade sur Amiga ou console cherche graphiste et codeurs. Tel à Fabrice au 43 06 91 70 le soir.

Dép. 75 Artiste (graphisme, perspective et volume) cherche à s'intégrer dans une équipe de créateurs de jeux vidéos à ambition professionnelle. Tel à Alice au 40 30 51 13.

Dép. 91 Passionné par la conception des jeux vidéo, cherche emploi ou formation pour acquérir expérience professionnelle. Tel à Mr Fayette au 69 43 30 93, répondeur si absent.

Dép. 91 Equipe développant un jeu d'aventure onirique recherche graphistes, programmeurs (Essonne et environs), expérience et dynamisme souhaités. Tel au 60 11 9 91 à Vincent.

Dép. 91 Cherche stage pour apprendre à programmer sous C++ 3.1 ou 4.0. Tel au 64 54 90 55 à Simon.

Dép. 91 Graphistes, musiciens, coders, scénaristes : faites-vous enregistrer gratos sur la liste de développeurs Multimédia : DMA Privat 4 Rue du Parc 91160 Ballainvilliers.

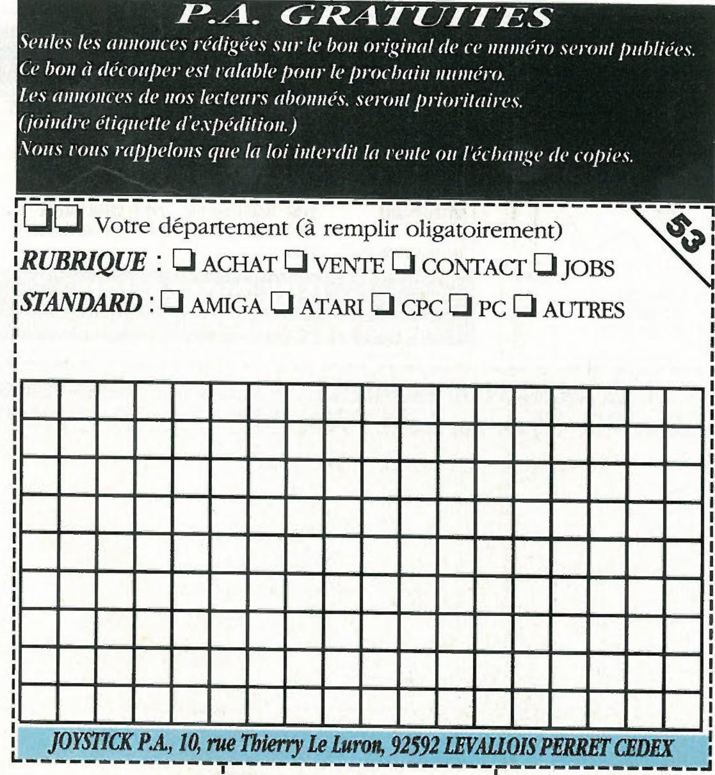
Dép. 92 Graphistes recherchent bon programmeurs PC, si possible Demomaker, maitrisant 3D Mappée, Sprites et animations Fli pour programmer un jeu 3D. Tel à Alex au 47 84 33 67.

Dép. 93 Créateurs de jeux sur PC cherchent graphistes, programmeurs, sponsors et autres. Ecrire à Olivier Hocquard 48 Boulevard Felix Faure 93300 Aubervilliers.

Dép. 94 Jeune graphiste cherche musiciens et programmeurs compétents pour créer jeu sur A1200 sur Paris et RP. Franck au 45 90 50 77.

Dép. 95 Graphiste 3D Studio avec projets de jeux cherche coders et graphistes sur 95 et Paris, motivation primordiale. Tel au 34 43 57 37 à Eric.

Dép. 99 Cherche musicien pouvant faire bruitages et musiques d'un jeu d'aventure et scénariste ayant énigmes. Bellem Cyril 23 Allée de France 4600 Visé Belgique.



P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

53

❑❑ Votre département (à remplir oligatoirement)

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT ❑ JOBS

STANDARD : ❑ AMIGA ❑ ATARI ❑ CPC ❑ PC ❑ AUTRES

JOYSTICK P.A., 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron.92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX
Tél. : (1) 41 34 85 00. Fax : (1) 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Marc Andersen
Rédacteur en chef : Claude Lucas
Chef de rubrique (Preview UK) : Derek Dela Fuente
Correspondant permanent aux USA : Rusel Demaria
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou
Rédaction
COURRIER DES LECTEURS : Mic Dax
NEWS : Michel Desangles, Mic Dax et toute l'équipe
PREVIEWS : Derek Dela Fuente, Moulinex, Calor, Lord Casque Noir, Pinky, Iansolo
TESTS : Calor (Maria Dao), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Moulinex (Cyrille Baron), Iansolo (Olivier Aubin) et Pinky (Jérôme Bonnet).
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Marcel Lévy (dossier TV Interactive), Daniel Ichbiah (dossier Silicon Graphics)
JEUX CRACK : Tonton Stéphane, Gabriel Lopez.
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page : Linos, Corinne Bismuth, Djima Mérah, Marc Grassiano, Michel Desangles, Jean-Jacques Dupuis, Mic Dax (ha! ha!).
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Chef de Publicité : Isabelle Weill
Abonnement : Tél. : 44 89 44 84
Anciens numéro : 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Rédacteur / concepteur : Mic Dax
Photogravure : **SLJ – PPO – COMPO IMPRIM**
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : HATEM © (dossier TV Interactive), LINOS (Couverture) ©
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du magazine.
Abonnements Belgique voir page 160
Partner Press, rue Charles-Parente, 11. 1070 Bruxelles.
N° bancaire : 210-0980879-67
JOYSTICK : 1 an (11 nos) : 1 450 FB.

DIFFUSION CONTROLE OJD 1992

UN BRAS DE FER ENTRE TERRE ET CIEL.

Après Comanche™, unanimement salué par la presse. Retrouvez la technologie révolutionnaire du Voxelspace™ dans ce simulateur de char d'assaut.

ARMORED FIST™

Disponible le 15 Septembre sur PC 3.5 et CD-ROM PC en version française intégrale.

NOVA LOGIC™

UBI SOFT
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex
tél : 48 57 65 52

Jouez et gagnez

36 68 22 24

le top pour vos micros,
DES LECTEURS CD ROM
DES PACKS MULTIMÉDIA
VOS JEUX PRÉFÉRÉS SUR
CD, PC, AG



\+

\+



TÉLÉPHONEZ VITE AU
36 68 22 24
2Fr19 par minute

Jeu sans obligation d'achat.

joystick 52 SEPTEMBRE 1994 • 25 F